ピンポン COMPLETE ARTWORKS

Gakken　ピンポン コンプリートアートワークス



ピンポン　コンプリートアートワークス

INTRODUCTION

テレビアニメ『ピンポン』は2014年4月よりフジテレビのノイタミナ枠ほかで放送された。全11話。
松本大洋が1996年から1997年にかけて連載した伝説的原作を、『マインド・ゲーム』『四畳半神話大系』の奇才・湯浅政明が見事に映像化した。
湯浅はアニメ化にあたって、自らシリーズ構成、全話絵コンテを手がけた。この異例のスタイルからも、湯浅の意気込みが伝わってくる。
キャラクターデザイン・総作画監督は湯浅と『四畳半神話大系』でコンビを組んだ伊東伸高。松本の描く個性的なキャラクターを巧みにアニメーション用にまとめた。
また、アニメ化にあたって、スタッフは原作の舞台である湘南・江ノ島近辺などでロケハンを行った。
さらに、卓球関係者にも取材を行い、原作執筆時とは異なっている卓球のルールやプレイスタイルの流行も映像に反映し、原作を現在の物語として描き直した。
完成した作品は、原作の精神とアニメーションの魅力が融合した傑作として、幅広いファンに熱狂的に受け入れられた。
本書はテレビアニメ『ピンポン』のために描かれたさまざまな画稿を可能なかぎり収録した。
クリエイターの中から湧き上がるイメージの奔流と、キャラクターたちのドラマを的確に表現する匠の技を堪能してほしい。





CONTENTS



STORY

STAFF

[原作] 松本大洋(小学館 ビッグスピリッツコミックス刊)

[監督] 湯浅政明

[キャラクターデザイン] 伊東伸高

[音楽] 牛尾憲輔

[色彩設計] 辻田邦夫

[美術監督] Aymeric Kevin

[撮影監督] 中村俊介

[編集] 木村佳史子

[音響監督] 木村絵理子

[制作] タツノコプロ

CAST

[ペコ/星野裕] 片山福十郎

[スマイル/月本誠] 内山昂輝

[ドラゴン/風間竜一] 咲野俊介

[アクマ/佐久間学] 木村昴

[チャイナ/孔文革(コン・ウェンガ)] 文曄星

[オババ] 野沢雅子

[小泉丈] 屋良有作

OP

絵コンテ・演出・作画監督/大平晋也



モノトーンから始まり、ラストでフルカラーになる力強いオープニング

第1話 「風の音がジャマをしている」

脚本・絵コンテ／湯浅政明　演出／久保田雄大
作画監督／伊東伸高



「ヒーロー見参」、ピンチのときに3回唱えればヒーローがやってくる——。片瀬高校卓球部期待の1年、星野（ペコ）は、サボりの常連。先輩に命令された幼なじみの月本（スマイル）が、彼を呼びに卓球場・タムラへ足を運ぶこともしばしばだった。そんなある日、2人は興味本位で、中国人留学生・孔文革（チャイナ）を助っ人に呼んだ辻堂学院に向かう。成績不振で来日を余儀なくされていたチャイナだったが、勝負を挑んできたペコに1点も取らせず勝利。そして、ペコ相手にスマイルが全力でなかったことと、彼が優秀なカットマンであることを見抜く。

第2話 「スマイルはロボット」

脚本・絵コンテ／湯浅政明　演出／伊藤秀樹
作画監督／伊藤秀樹



海王学園の風間（ドラゴン）が偵察に来たり、卓球部コーチの小泉が特別メニューを用意したり。スマイルの才能に気づいた者たちが動き出すなか、スマイルは安全で静かな自分の殻に閉じこもろうとしていた。「卓球は暇つぶし」——勝利への執念がないスマイルに小泉は、「勝ったら2度と干渉しない」という条件で試合を持ちかけ、彼の嫌がるプレーで愚直に攻めていく。小泉の球を受けながら、スマイルが心の中で唱える言葉は「ヒーロー見参」。しかし現れたのは血の通わないロボットであり、スマイルはロボットのように無慈悲なプレーで小泉に勝利する。

第3話 「卓球に人生かけるなんて気味が悪い」

脚本・絵コンテ／湯浅政明　演出／荒川眞嗣
作画監督／伊東伸高、戸田さやか



インターハイの神奈川県予選が始まった。ペコは、準々決勝で当たるかもしれない、幼なじみの佐久間（アクマ）に闘志むき出しで挨拶をした。かたやスマイルは、相手の心情を考慮する卓球は醜いと言ったドラゴンに反発。正確無比なプレーで勝利を手にしていき、ヒーローの存在を信じるかとペコに問う。そしてスマイルが臨んだチャイナ相手の3回戦。1セット目を捨てて得たデータをもとに、チャイナを押して2セット目を取るスマイル。しかし、チャイナを叱責するコーチの言葉を耳にした途端に、一気に防戦一方となり、予選敗退となってしまう。

第4話 「絶対に負けない唯一の方法は闘わない事だ」

脚本・絵コンテ／湯浅政明　演出／上野史博
作画監督／阿部弘樹、服部憲治



神奈川県予選の準々決勝でペコとアクマが対戦。幼い頃から卓球の才能に溢れ、常にみんなの中心にいたペコを羨ましく思っていたアクマは、戦形もラケットもすべて彼を真似てきた。重ねた努力によりペコを吹っ飛ばしたアクマは、努力が時に才能を凌駕することを証明する。そして、事実上の決勝となるドラゴンとチャイナの試合が開始。チャイナの抱えるものなど、ただ勝利を目標にするドラゴンには関係ないこと。集中力を最大限に高めてチャイナを破ったドラゴンは、そのままインターハイの出場を決める。そして試合後、スマイルに海王への転校を促す。

第５話 「どこで間違えた？」

脚本・絵コンテ／湯浅政明　演出／宇都宮正記
作画監督／石丸賢一



インターハイの団体戦でボロ負けした海王の中で、ドラゴンは個人戦、さらにはユースオリンピックで優勝していた。祖父が理事長を務める海王を復活させるべく、スマイルを海王に引き抜こうとするドラゴン。そんな彼に認められたいアクマは、スマイルに部の禁止事項である対外試合を申し込んでいた。人の何倍も努力し、卓球にすべてを捧げてきたアクマだったが、スマイルから１点も取れずに完敗。どんな努力も才能には敵わない――。現実を見たアクマは傷害事件を起こし卓球部を退部。２人の試合を見ていたペコも愛用のラケットを海に捨ててしまう。

第６話 「おまえ誰より卓球好きじゃんよ!!」

脚本・絵コンテ／湯浅政明　演出／久保田雄大
作画監督／伊東伸高、浅野直之、戸田さやか



小泉の指導のもと、いつしか“弱点のない卓球ロボット”と呼ばれるようになったスマイル。来日した母とクリスマスを過ごし、部員の輪の中に入り始めたチャイナ。季節もそれぞれの立場も変わっていくなか、ペコだけはいまだ動けずにいた。「卓球から足を洗った」と言いながらもタムラに通うペコは、アクマに「才能あるんだから卓球を続けろ」と説得される。アクマが喉から手が出るほど求めた卓球の才能。スマイルが言った、「ペコがカッコ悪いところは見たくない」という言葉。タムラで子どもの頃の写真を見たペコは、再びラケットを握ることを決意する。

第7話「イエス マイコーチ」

脚本・絵コンテ／湯浅政明　演出／伊藤良太
作画監督／西垣庄子、柴田健児



ドラゴンの父は事業に失敗したあとに亡くなり、母は病気に。親族の中で肩身が狭い思いをしていた家族を救ったのは、ドラゴンの卓球の才能だった。今や祖父の経営する卓球メーカーの広告塔となり、家族以外のものも背負うようになったドラゴンは、再度片瀬を訪れる。目的は部を強化すべくスマイルを海王に呼ぶことだったが、スマイルは小泉と共に卓球を続けることを選ぶ。一方、ペコはオババの息子がコーチを務める日本代表育成センターで練習を始めていた。驚異的な早さでドライブと裏面打法を身につけるものの、右膝に違和感を覚えていた。

第8話「ヒーロー見参」

脚本・絵コンテ／湯浅政明　演出／許平康
作画監督／石丸賢一、戸田さやか、浅野直之



ペコとスマイルにとって2度目のインターハイ地区予選が始まっていた。「自分が知るかぎりで最高のプレイヤーだ」とまで小泉に言わしめたスマイルは、順調に勝ち進んでいく。その一方で、ペコは2回戦で、1年前にスコンクで負かされたチャイナに挑む。裏面ドライブでチャイナから1セットを取ったペコに周囲が驚くなか、スマイルは「おかえり、ヒーロー」と1人呟くのだった。ペコとチャイナの試合はほぼペコのペースで進み、ついに迎えたペコのマッチポイント。チャイナに「日本に来たことも悪くない」と思わせる試合を終え、ペコは3回戦進出を決める。

第9話 「少し泣く」

脚本・絵コンテ／湯浅政明　演出／伊藤良太
作画監督／浅野直之、戸田さやか、奥田佳子、柴田健児



地区予選を観に来ていたアクマは、半年ぶりにドラゴンと対峙していた。真田とスマイルの試合を観ることもなく、1人トイレの中で佇むドラゴン。彼が自分のために卓球をしていると聞いたアクマは、その場を離れ涙する。試合は進みスマイルは決勝進出、ペコもかろうじて4強入りを果たしていた。右膝が悪化して棄権を勧められるものの、スマイルが待っているからと試合に出ようとするペコ。子どもの頃、卓球をしているときだけは笑っていたスマイルが、ずっと自分を待っている。ヒーローだから打つのだと言い残し、ペコはドラゴンの待つコートへ向かう。

第10話 「ヒーローなのだろうが!!」

脚本・絵コンテ／湯浅政明　演出／Eunyoung Choi
作画監督／伊東伸高、浅野直之、戸田さやか、西垣庄子



ドラゴンにとって敗北は“死”だった。自分だけを信じてきた彼にとってヒーローは不在であり、自らをヒーローだと宣言するペコの言葉は彼の逆鱗に触れる。そんなドラゴン相手に苦戦を強いられていたペコだったが、頭の中でスマイルの声が響く。「卓球をしているときはどんな怪我も忘れて遊び、相手が強いときほど高く飛べる」という声。見違えるような動きとなったペコは全力で卓球を楽しみ、ドラゴンもいつの間にかそれにつられていた。決着直前、誰の声も届かない場所で2人は対峙する。そして焦りも怯えもなく、ドラゴンは静かに敗北を受け入れるのだった。

第11話 「血は鉄の味がする」

脚本・絵コンテ・演出／湯浅政明
作画監督／伊東伸高、浅野直之、戸田さやか、西垣庄子



いじめられっ子だった幼いスマイルの目には、卓球で無敵なペコがヒーローに見えていた。静かで安全な場所に閉じこもるスマイルを外の世界へと連れ出してくれたのは、いつだってペコと卓球。地区予選の決勝戦でペコと打ち合うスマイルは、もうロボットと呼ばれる彼ではなかった。

ペコが優勝した地区予選から数年後。帰化したチャイナに世界選手権代表を譲ったドラゴンが、スマイルのもとを訪れる。小学校教師を目指すスマイル、結婚し3人の子どもに恵まれたアクマ、そして世界で活躍しているペコ。それぞれの道を進んだ彼らに、暑い夏がやってくる――。

ED

エンディングアニメーション／Eunyoung Choi



水彩で塗られた、江ノ島の風景と空が印象的なエンディング



ART



第1話

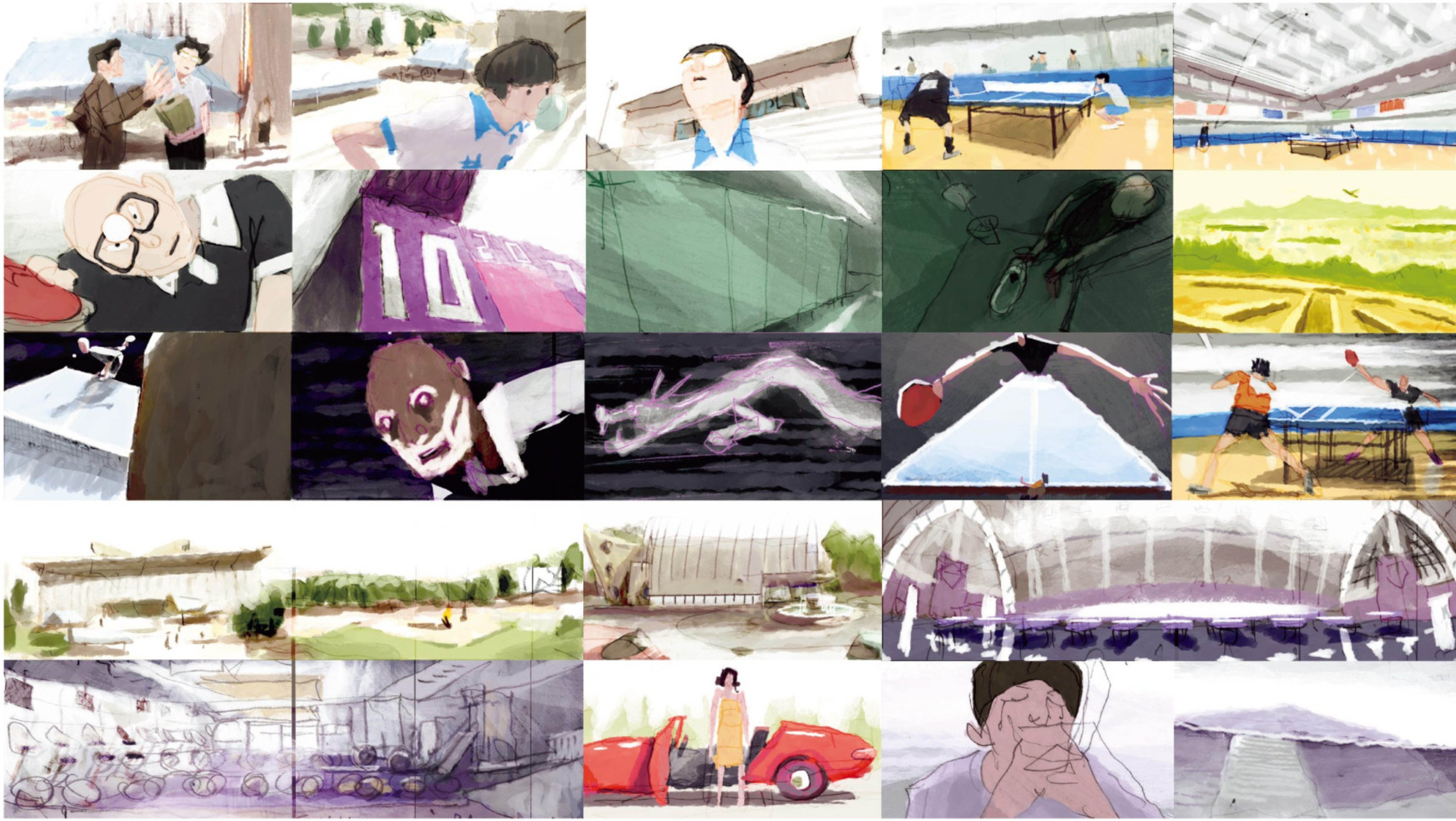
カラースクリプト



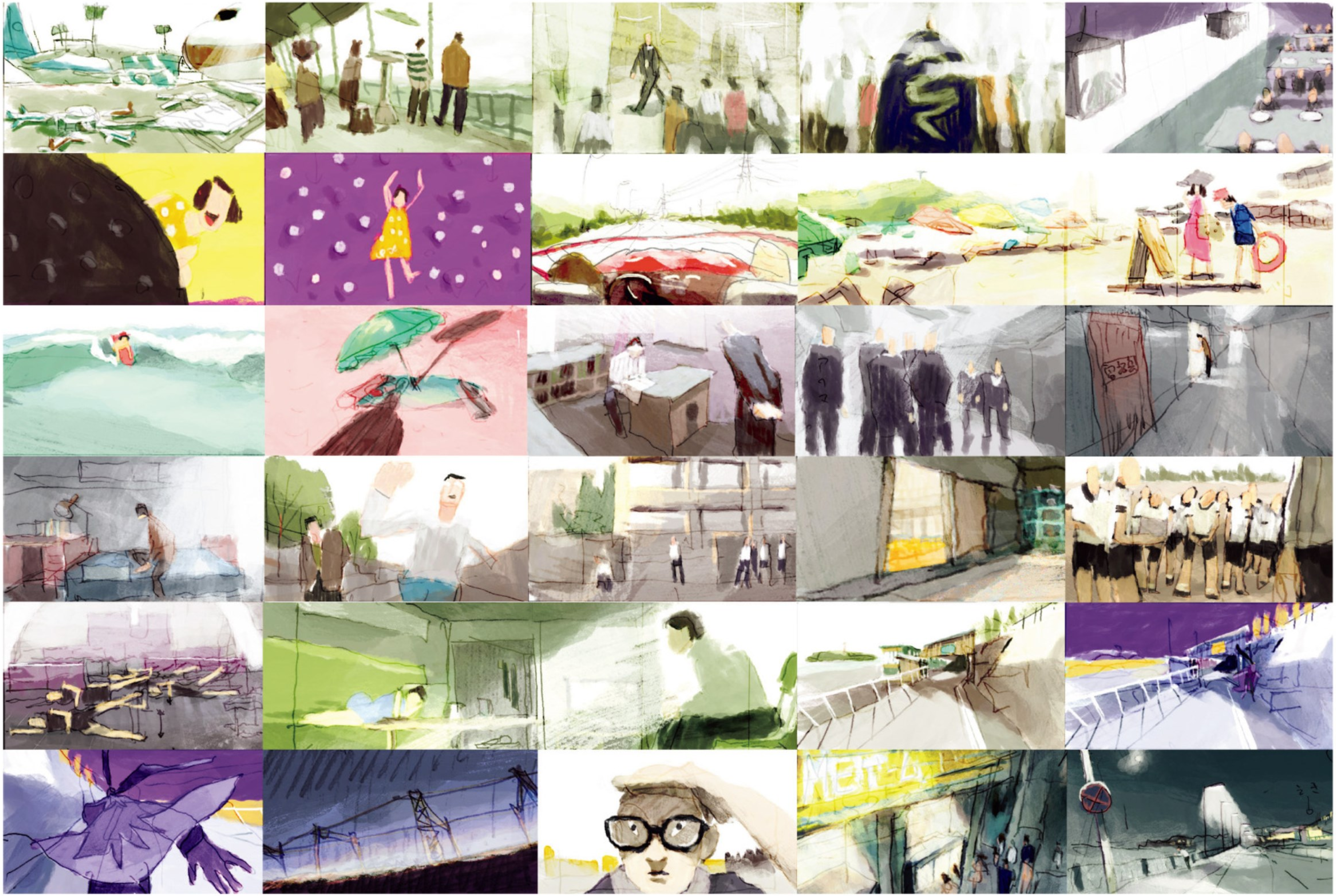
第2話



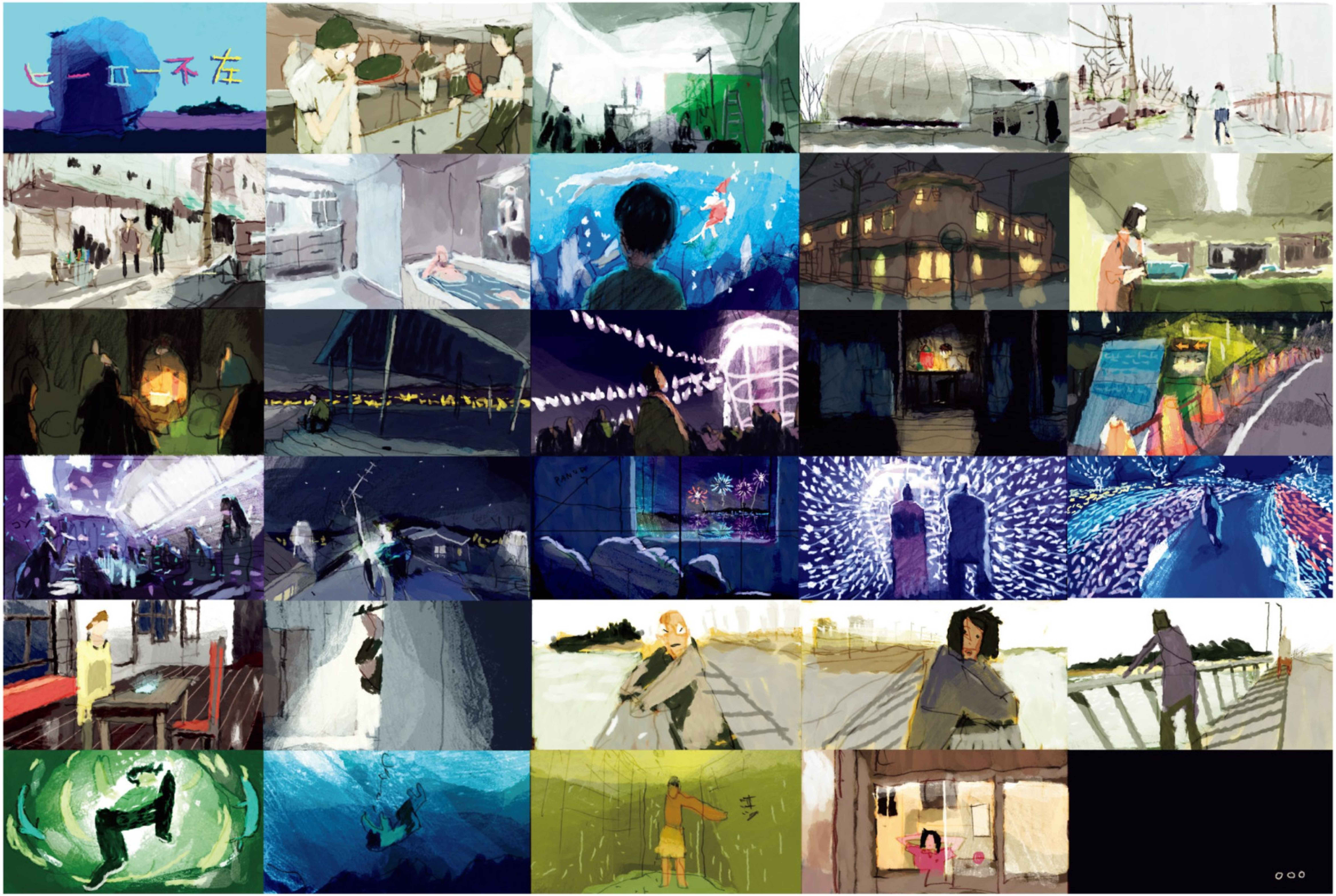
第3話



第4話



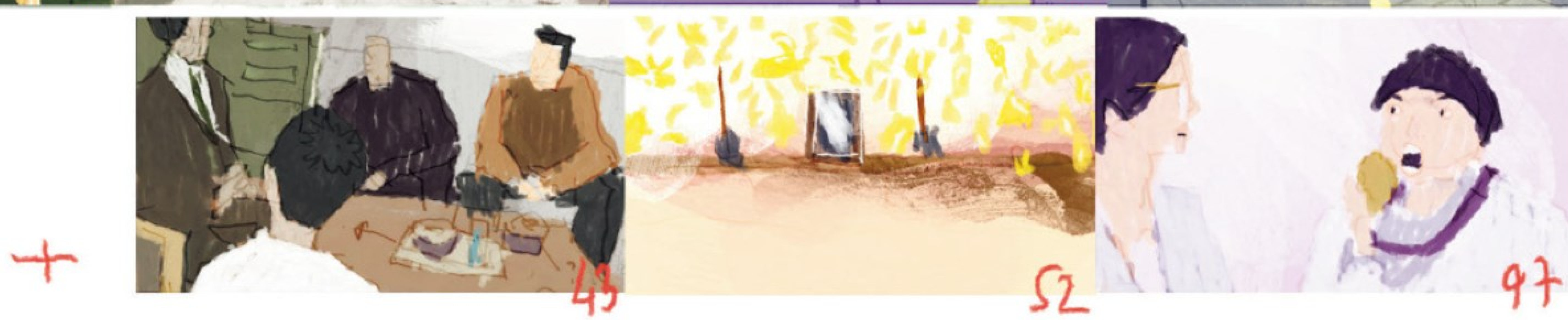
第5話

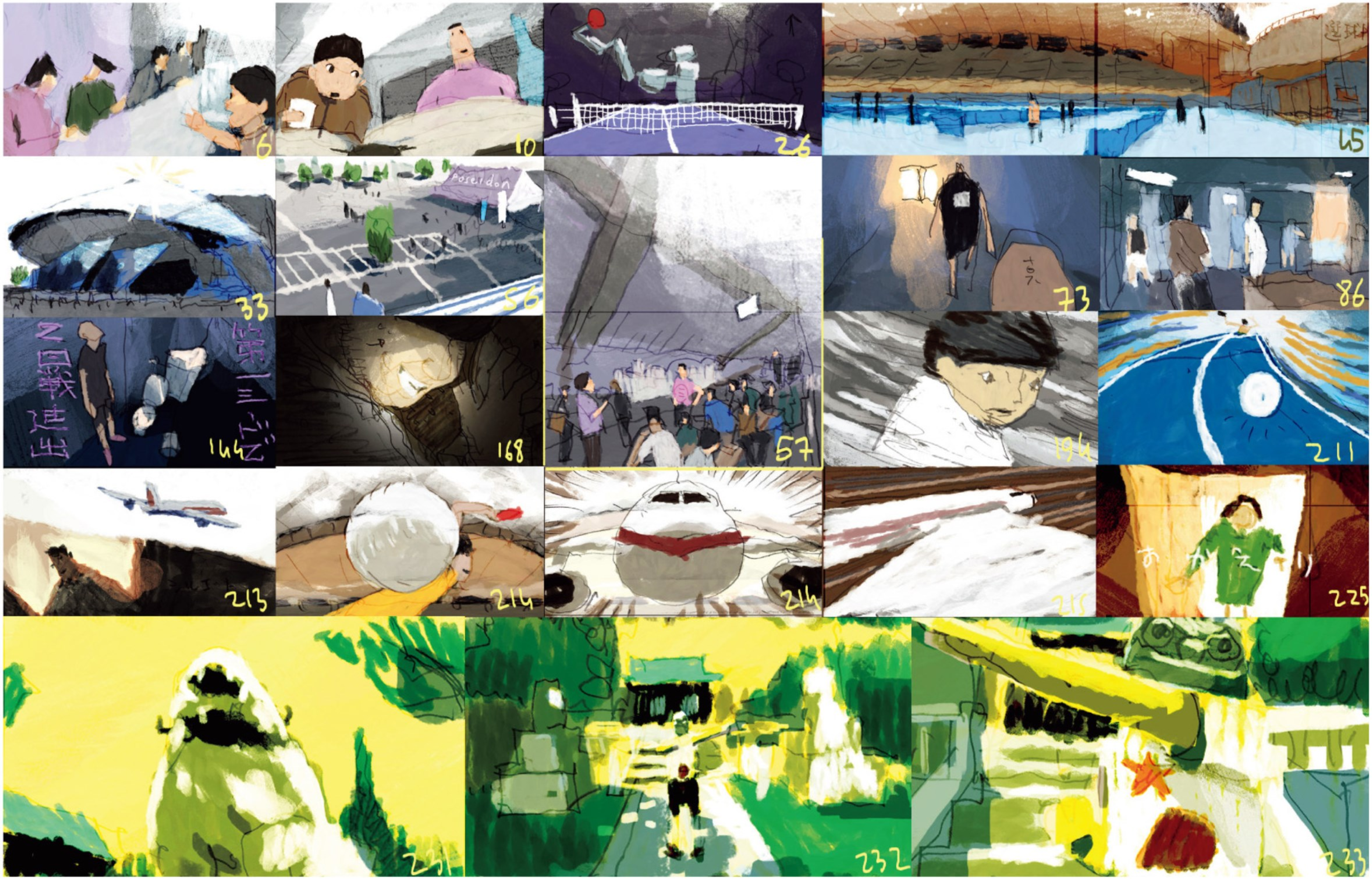


第6話



第7話





第8話



第9話


4
6
7
34
88
89
90
121
Poseidon
132
137
169
66
289
291
314
315
349
356
357
358
372
決勝
402
星野 vs 月本
403
#10 ガラスクリプト

第10話



鉄の味がする
1
75
92
102
ちいさなケガでも
175
176
177
190
216
237
272
301
KISS
PECO
Gossip
I'm PECO
304
323
325
326
336
344
347
369
334

第11話



●タムラ卓球場_外観_ボード



●第1話（C-082）ボード



●タムラ卓球場_切り返し_ボード_昼



●第1話（C-096）ボード



●第1話（C-227）ボード



●第1話（C-090）ボード



●第２話（C-001_221）ボード



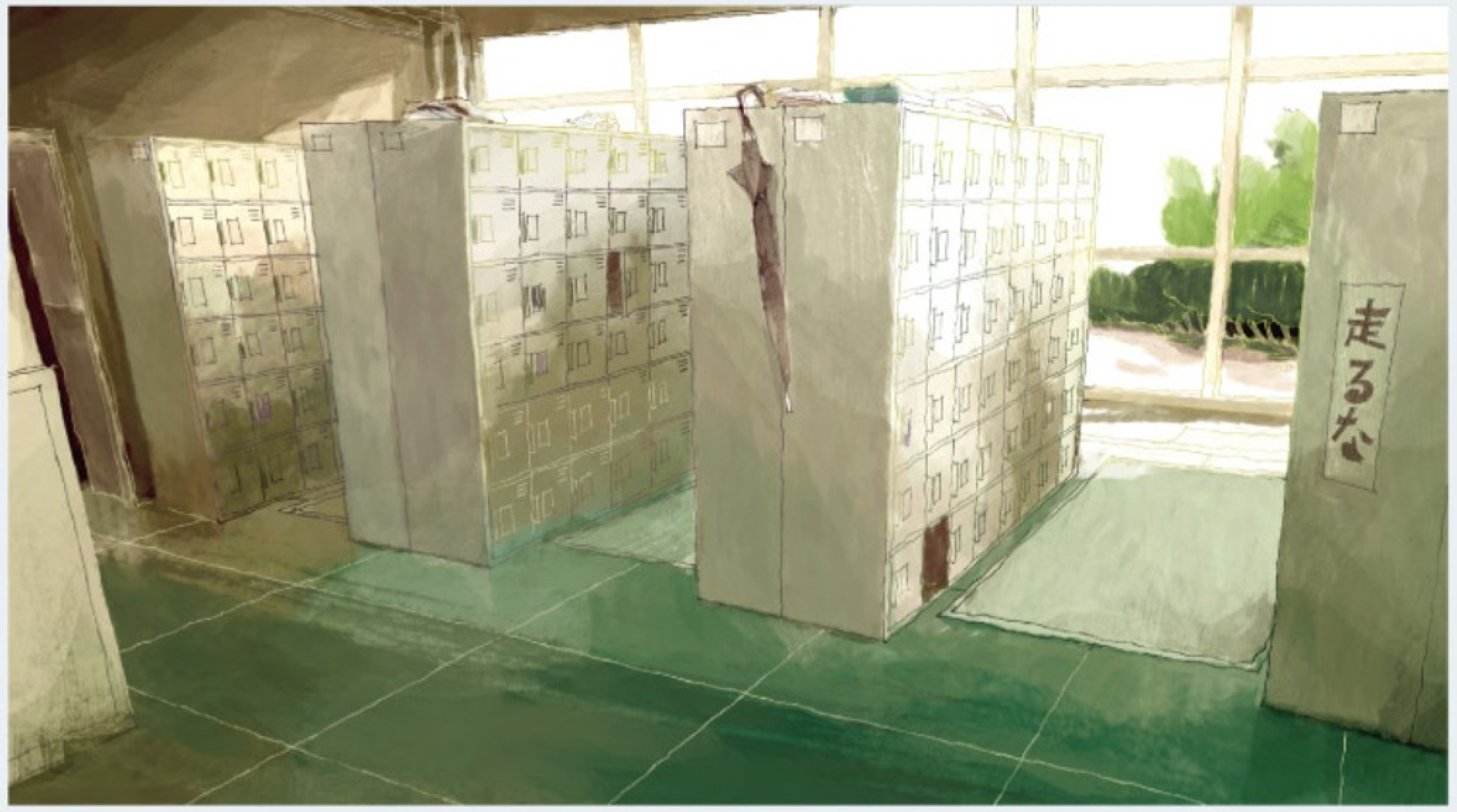
●第２話（C-072）ボード



●第２話（C-067）ボード



●第２話（C-083）ボード



●第２話（C-087）ボード



●第２話（C-113）ボード



●第２話（C-111）ボード



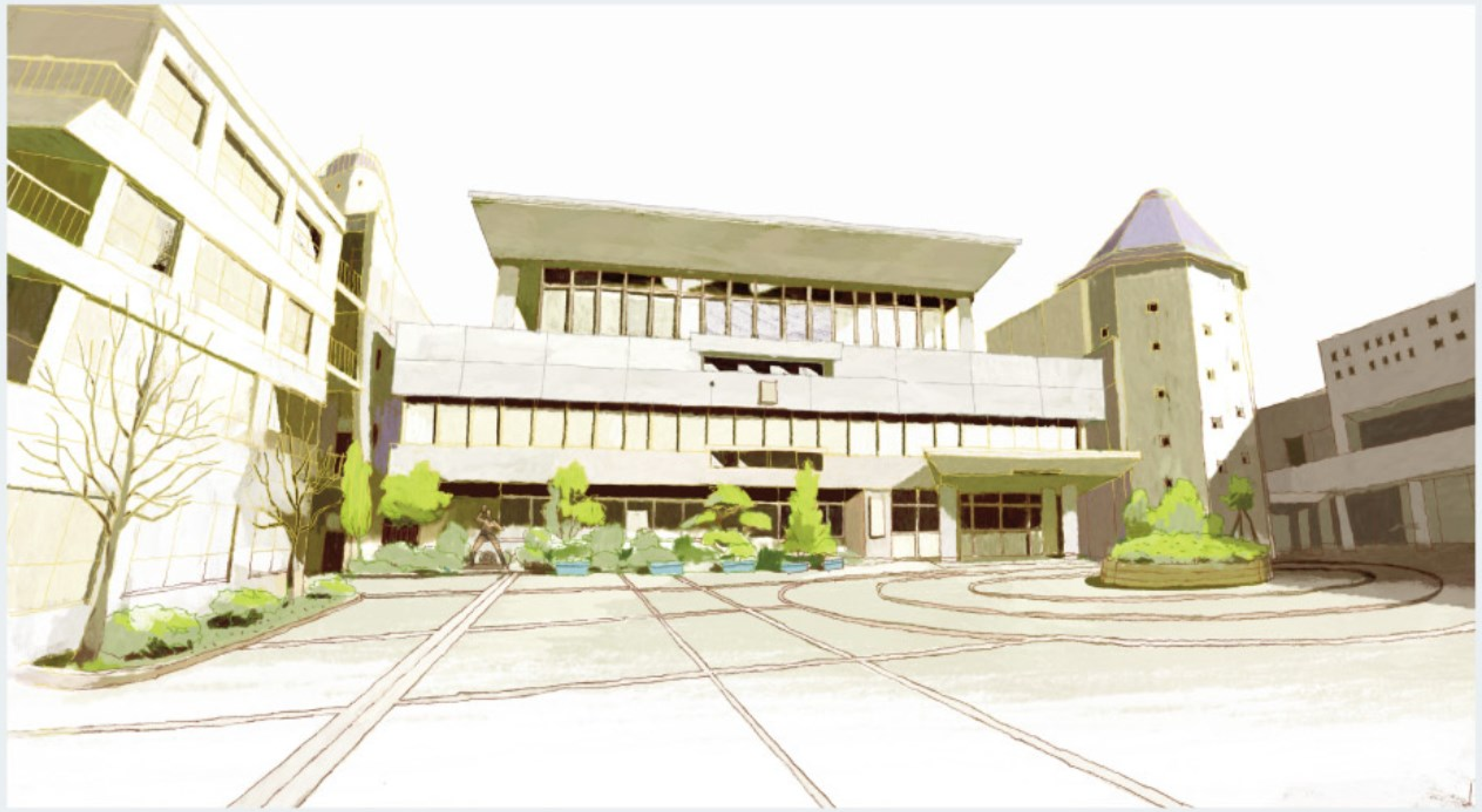
●第2話（C-109）ボード



●第２話（C-125）ボード



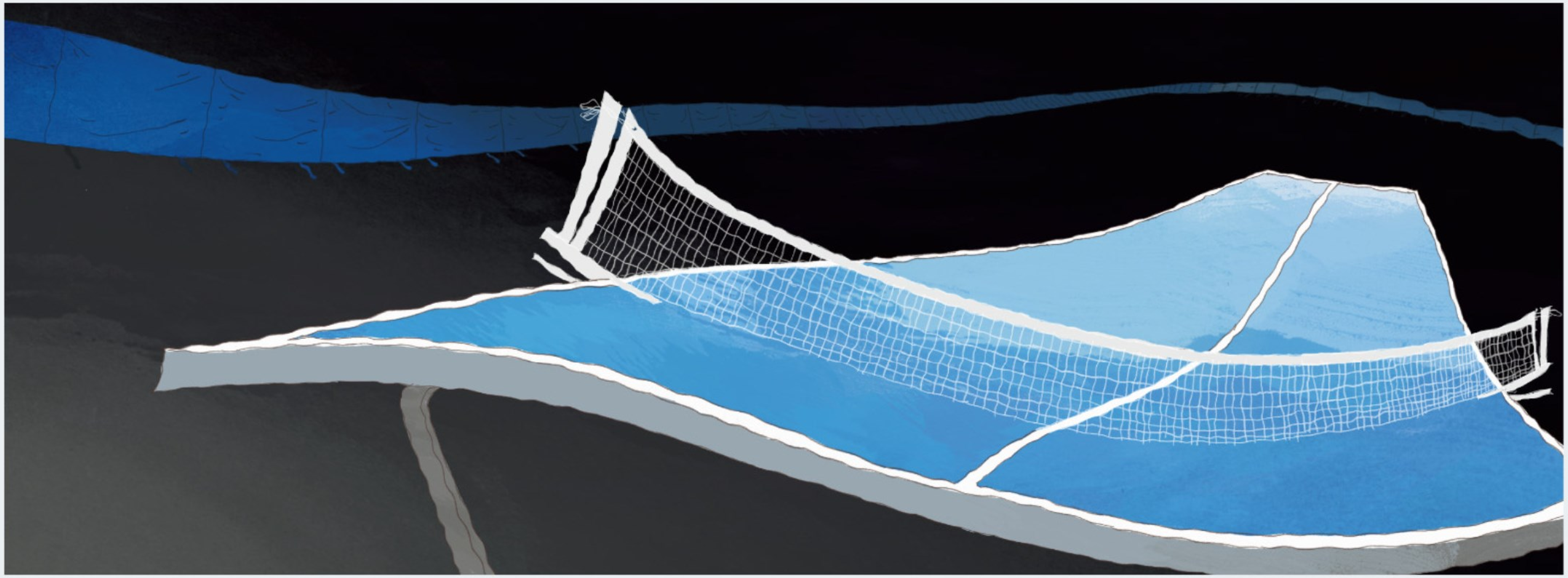
●第２話（C-149_153）ボード



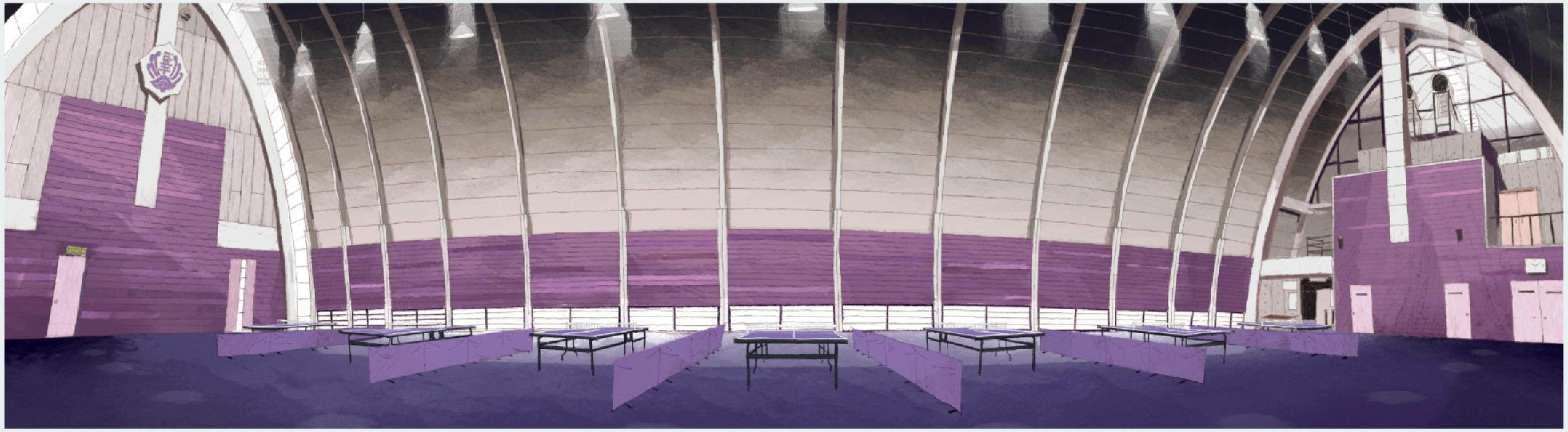
●第３話（C-012）ボード



●第３話（C-014）ボード



●第４話（C-166）ボード



●第４話（C-226）ボード



●第４話（C-240）ボード



●第５話（C-042）ボード



●第５話（C-046_050_052）ボード



●第５話（C-062）ボード



●第６話（C-007）ボード



●第6話（C-056）ボード



●第６話（C-066）ボード



●第6話（C-084）ボード



●第6話（C–089_090_094）ボード



●第6話（C-060_063）ボード



●第6話（C-128）ボード




●第6話（C-103_105）ボード



●第6話（C-133）ボード



●第6話（C-124_126）ボード



●第6話（C-151）ボード



●第７話（C-039）ボード



●第７話（C-016）ボード



●第７話（C-091）ボード



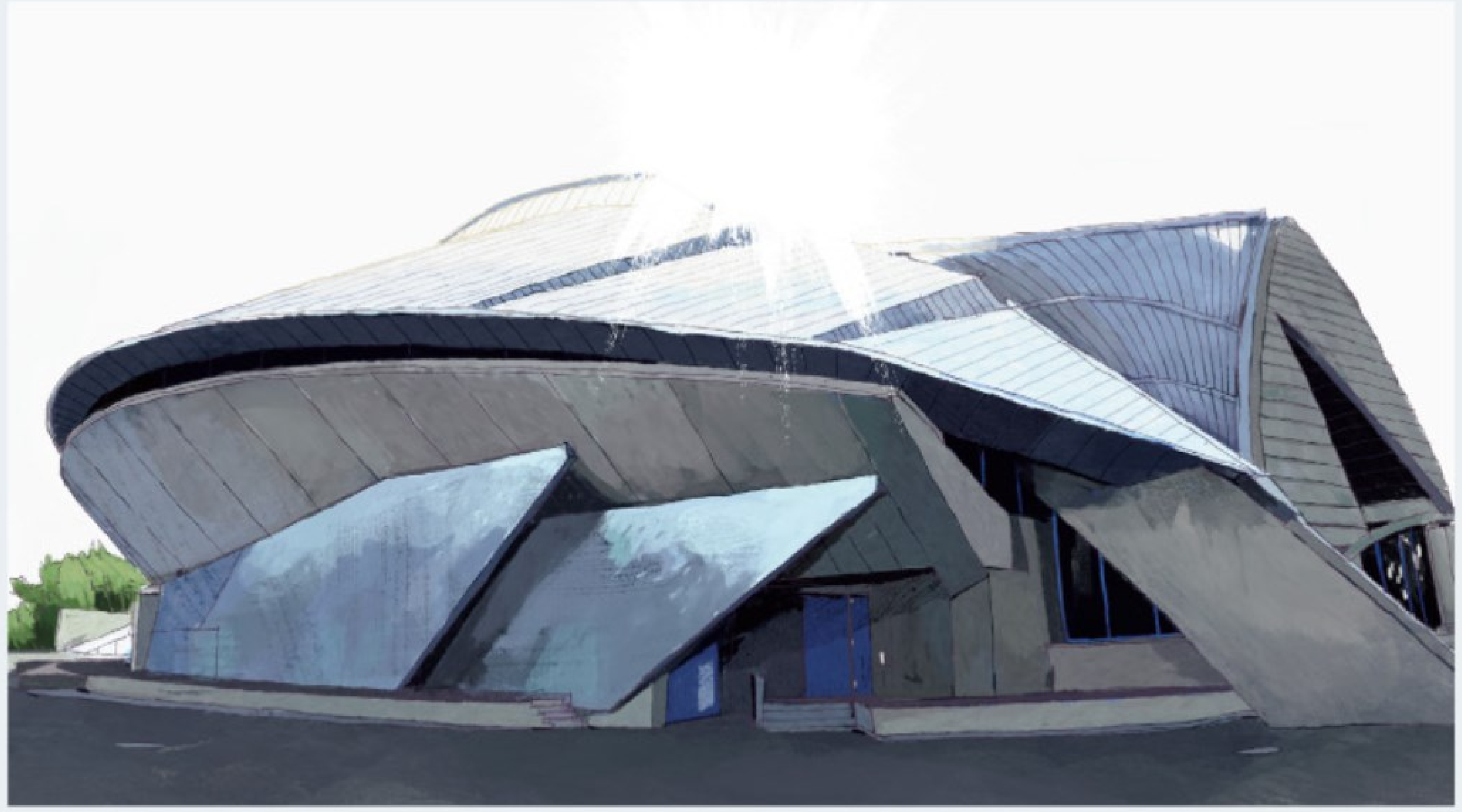
●INTERHIGH2_ボード



●第8話（C-045）ボード



●第８話（C-073）ボード



●第８話（C-033）ボード



●第８話（C-056）ボード



●第８話（C-086）ボード



●第3話（C-143）ボード



●第9話（C-126）ボード




●第4話（C-127）ボード



●第9話（C-127_133）ボード



●第８話（C-232）ボード



●第10話（C-004）ボード


●第10話（C-352）ボード


●第11話（C-092）ボード



●第11話 (C-325) ボード



●第11話 (C-326) ボード



美術・色彩スタッフ座談会

シンプルに、原作の印象を大切に

**日本の風景に宿る魅力を巧みに捉えた美術と、シンプルだが雄弁な色彩設計は、
『ピンポン』の視聴者に鮮烈な印象を与えた。その魅力の源はなんなのか？
キーパーソン4人の証言で、クリエイティブの秘密に迫った。**

──まず、みなさんはどのような形で『ピンポン』にご参加されたのでしょうか？

湯浅　僕とウニョンさんは『ピンポン』を制作する前から一緒の会社で仕事をしていたので、とりあえず何かをやってもらおうって感じで漠然と、最初からスタッフに入ってもらいました。

ウニョン　松本大洋さんのマンガはすごく素敵だと思っていましたし、湯浅さんがその作品の監督をするというのであれば参加したいな、と自然に思っていたんですよね。

──松本先生の作品は、もともとご存知だったということですね。

ウニョン　はい。マンガをしっかり読んでいたわけではないんですけれど、絵がすごくいいなというのがあって。ほかのメジャーな日本のマンガ作品とは、絵のセンスが違うな、というのを感じていました。だから、たくさん絵を描けるといいな、という風に最初は思ってました。もちろん、ペコとスマイルのお話にも魅力を感じていましたね。

湯浅　『ピンポン』の前に『Kick-Heart』という作品を一緒にやっていて、そのときにウニョンさんがエメリックを紹介してくれたんです。その流れで『ピンポン』も彼に頼んだらいいんじゃないかという話になったんです。だからエメリックにも、企画のかなり早い段階で声をかけていました。

エメリック　もともとは、フランスのアニメーションスタジオなどで働いていました。そこのある作品でウニョンさんと知り合い、一緒に仕事をしていたので、2012年頃に日本で仕事をしたいと思ったときにウニョンさんに連絡をしました。そうしたら『Kick-Heart』はどう？　と提案されたので日本に行くことにしました。そこで湯浅さんと出会い、その後に『ピンポン』に参加しました。

湯浅　エメリックも、松本さんの作品は好きだったんだよね。

エメリック　そうですね。フランスでアニメーションの学校に通っていたときに、松本さんの作品をたくさん読む機会があって、ずっと『ピンポン』が好きだったんです。

辻田　僕は以前、湯浅さんが監督された『四畳半神話大系』に参加させていただいて。そのときに、「またぜひ湯浅さんと仕事がしたい」という話をしていたら、プロデューサーの藤尾（勉）さんから今回のお話をいただきました。

──では色彩設計、美術の作業に入るにあたり、どういう方針を立てられたのでしょうか？

湯浅　まずは原作者の松本（大洋）さんの渋い、ストイックな色使いの良さに、実写映画の『ピンポン』のカラフルな要素も少し入れていきたいな、ということを考えていました。色彩については、最初に全体はモノっぽい渋いトーンと決めて、それにカラフルな色をどう差し込むかとか、シーンで使う色を限定するようにしよう、ということを話し合ったのを覚えています。

辻田　とにかくシンプルにしよう、そして「色の約束事」を作ろうという話でしたよね。僕の中では、『ピンポン』という作品の色彩設計は、考えるほどにモノトーンになっていくんですよ。だから、キャラクターデザインの伊東（伸高）さんとも相談しながら、白と黒はどこまで使っていいのか、色を限定的にどう使っていくか、そんなことを考えながら作業していきました。実は僕は実写映画の『ピンポン』を観て、そのあとにマンガを読んだんですよね。だから、映画の鮮烈な色のイメージが強くて。映画版も松本さんの世界や湯浅さんの立てた方向性にも合っていると思ったので、色を作るうえでは、ちょっと意識したりもしました。

──「色の約束事」とは、どんなものですか？

辻田　たとえば劇中では、「赤」は情熱を注ぐものの色としておくんです。そうしたら、赤はあまり画面の中にいっぱい置かないようにして、卓球のラケットは赤と黒に指定しました。ほかにも、一生懸命になる部分、愛を注ぐもの、そういうところにどんどん赤を使って、それ以外のところは基本的にモノトーンに。そのあとに、どんどん色をのせていくんです。でも、キャラクターにたくさん色を使ってしまうと、やっぱりブレるんですよね。だからキャラクターにそれぞれ、テーマカラーのようなものを作って、それをユニフォームに使う。彼らが一番多く着ているのはユニフォームですからね。片瀬高校の連中は白と青、辻堂学院はオレンジ、みたいな感じで使って印象づける。このように、登場人物それぞれにカラーを決めて展開した方が、キャラクターたちのイメージがわかりやすくなっていいのではないか、と。すごくシンプルな絵なので、あまりたくさん塗り分けをしたくないという理由もあったんですよね。

湯浅　『四畳半神話大系』でご一緒したときに、辻田さんは演出的に考えてくれる人だなと思ったんですね。方針が合致したら、そんなに間違いがない。『ピンポン』に関しては、特殊な色使いはあまりしていないんですよ。あらかじめルールをちゃんと設けただけで、普通のことをやってもらったつもりなんです。

辻田　普通でしたよね。

ウニョン　そうは言ってもやっぱり、辻田さんは解読力というか、「こういう風な流れで、こうやればいいんだろうな」と、作品の流れを理解される力が高いと思いましたよ。こういう言い方は失礼かもしれませんが。

湯浅　実際、辻田さんの視点には演出家っぽいところがあるんですよね。原作のマンガが、だんだんとドラマが盛り上がるところで、絵が白っぽくなっていくんですよ。アニメだと第10話にあたるところが作品を通してのピークなんですが、僕はどういう段階を経て白くなっていくのか、まだちゃんと考えてなかった。でも、第10話の演出はウニョンさんが担当して、絵がだんだんと白くなっていく過程を、辻田さんやエメリックと上手く表現してくれましたね。

ウニョン　アニメは作業を分担して進めるものですから、だんだんと変化するようなことをやると、最終的にすべてのカットを集めたときに、各カットの印象がバラバラになる可能性があるんです。1人でやっていればコントロールできるのですが、「ここはまだ『だんだん』の2段階目ですよ」とか、そういうことを上手く伝えないとパニックになってしまう。辻田さんからアドバイスを受けて、スケジュールのないなかでも、適切な段取りを組むことができたんです。そういう判断の相談にも乗ってもらえるのが、ありがたかったです。

辻田　美術もそうですが、時間がなくてやり直しができないような状況であれば、なおさら緻密にそういう段取りを組まないと難しいんですね。実際にどういう段取りを組んだら良いのか、というところは、みなさんと相談しながら作りましたね。

──では、エメリックさんの美術の作業は、どのように進められたのでしょうか？

エメリック　まず、原作コミックの印象からあまりかけ離れた美術にならないように気をつけまし

た。マンガはモノクロですが、『ピンポン』のために松本さんが描いた水彩画がありますから、その印象を大事にしよう、と。それに加えて、『Kick-Heart』や『アドベンチャー・タイム』に関わったことで知った、湯浅さんの色使いのセンスにも合わせるように。湯浅さんはモノトーン画が好きで、色を使うにしても、あまり多くの色を使わない方がいいんですよね。たとえば、5つの強烈な色が同じカットにあったら、強い色はひとつだけにして、それ以外は暖色系に近づけるとか。あとは、できるかぎり「本物の絵」に近いものにするように努力しました。コンピュータ上で描いた絵であっても、できるかぎり自然な色のイメージで、あまり人工的な色や、人工的なセンスではないものになるようにしたかったんです。

――『ピンポン』ではカラースクリプトを作成されたというお話もうかがっています。

湯浅　『Kick-Heart』のときにエメリックにカラースクリプトを作ってもらったら、意外な色が上がって、作品にフィードバックされていったんですね。それが良かったので、『ピンポン』でもお願いしました。

――具体的にカラースクリプトを作成するというのは、どのような作業なのでしょう？

湯浅　各話では、僕が演出打ち合わせで言った大まかな色の振り分けをエメリックに伝えてもらい、いきなり絵コンテに色を置いてもらうんです。

辻田　エメリックが自分なりに、その話数全体の色使いのストーリーみたいなものを作ってくるんですよね。それを制作スタッフのみんなで見ながら、意見を言っていく。斬新なやり方でしたね。美術ボードでイメージを共有するのとは、また違った形の作業になるんですよね。

湯浅　ボードがない段階でいくら言葉で説明しても、色の全体のイメージなんかは、なかなか共有できないんです。だけどカラースクリプトがあれば、みんなの最初のイメージの起点が出来る。そこに意見を出してゆくと、美術ボードより早い段階で出来上がりのイメージを共有出来ますね。たとえば「『明るい緑』という指示があるけれど、それはどのくらい明るい緑だろうか？」みたいなことが、具体的なものを見ながら話し合える。これはすごくやりやすかったです。

エメリック　私としては、カラースクリプトの作業は、湯浅さんのイメージを紙にしてプロジェクトをサポートするということを意識して進めていました。だから作業にあたっては、まずは湯浅さんの目指すところがどこなのか、指示がなんなのかをよく聞くようにすることを意識していました。それを理解しつつ、自由に任されている部分もたくさんあったので、背景色を統一させました。ほかにもシナリオについて考えたり、アイデアを提案したりもしました。ときには、やりとりが2、3往復するようなこともありましたが、私としては『ピンポン』という作品に一番合う色を出していくことが目的でしたから、十分なコミュニケーションをとりつつ、自分なりの個性を活かして、さらに松本さん、湯浅さんをはじめとしたメインスタッフ全員のセンスを理解するようにして、良い色を出せるよう努力したつもりです。

――なるほど。

エメリック　私はとてもラッキーだったと思うんです。外国人が日本のアニメーションの制作プロダクションでアーティストとして作業できるのは、そうあることではありませんから。だから、今回のお仕事は私にとって非常に特別な仕事であり、常に最善を尽くしたいと思っていました。

湯浅　カラースクリプトの作業は本当に大変だったと思います。ありがとう。

――カラースクリプトをご覧になって、色彩面で特に意外だったものはありますか？

湯浅　僕も特殊な色使いを考える方なんですけど、緑とか紫の使い方は、僕でもあまり思いつかないようなものでしたね。ヨーロピアンな感じでありつつ、またちょっと違うような。

辻田　緑色は、エメリックはすごく日本的な緑と日本のアニメだと使わない緑を上手く組み合わせてくるんです。だから、納得したと同時に新鮮味も感じました。神社の境内にある茂みの捉え方とか、「これ、日本の色じゃないよな」っていうのが、ちょうどいいバランスで入ってくるんですね。

湯浅　カラースクリプトを作ってもらうといいのは、「このシーンではこの色は違うけど、ほかのところに使えるな」ということもあるんですよ。

辻田　そうそう、そうですね。

湯浅　後半の神社の回想シーンなんかは、最初はもっと暖かい感じで描いてもらっていたんですけれど、僕としてはもっと奇抜にしたかったんです。でも、その暖かい感じは、「暖かい回想のシーンが最後にあるんで、そっちで使いましょう」みたいな調整ができました。

――色彩設計の辻田さんも、カラースクリプトはご覧になっていたんですね。

湯浅　普通は美術ボードが上がってから色彩設計の話に行くことが多いんですが、辻田さんは全体の流れから把握してもらえる方なので、カラースクリプトの段階から一緒に色を考えてもらっていたんです。

――辻田さんはカラースクリプトをご覧になったときの印象はいかがでした？

辻田　「おお、すごい！」みたいな気持ちでしたね。僕のような色指定の立場というのは、演出さん、監督さんとも打ち合わせていて、キャラクターに乗せる色を作るために原画も見ているので、色付きの完成形のイメージを自分の中で構築できるんです。だから、美術さんと打ち合わせをするときには、通常は頭の中でだいたい自分なりの絵が出来上がっているんですよね。だけど今回は、先

エメリックによるカラースクリプトは、なかでも緑、紫の使い方が印象的だ。日本的な色と、日本ではあまり使われない色とが混在している



に大きい流れとして、美術監督であるエメリックのイメージがそこに1個、ドーンとある。これはすごいなと思いました。それに乗っかって、イメージを広げられるんですよね、イメージがブレずに、それでいて冒険ができる。その新しいステップは非常に楽しかったですね。

――エメリックさんは、湯浅監督からのフィードバックで印象深かったものはありますか？

エメリック　湯浅さんはエフェクトにすごくこだわることがあったんです。それが新鮮でしたね。シーンによっては特別な影の描き方があって、いわゆる「スピード線」というものですが、その質感や色が背景そのものよりも大事だということがあったんです。背景やキャラクターだけではなく、エフェクトもすべて含めて、そのシーン全体のかっこいいイメージが出来上がる。そういうシーンでは、湯浅さんは驚くほどこだわって、3回、4回とやり直すこともありました。

ウニョン　スピード線のタッチにこだわっていたんですよね。卓球のシーンで描かれるスピード線は、作画で表現することもできたのですが、監督から「ブラシの感じが欲しい」という要望があったので、背景のスタッフにお願いした方がいいだろうと判断したんです。そこは湯浅さんがちょっとこだわったところなんです。

湯浅　デジタルで、太さが変わるような線を描くのは結構難しいんですよね。

ウニョン　デジタルで描くということは、当然、本当の筆を使って描くわけではないですからね。タッチの部分でそれがバレバレになってしまう。

辻田　でも結果として、美術にやってもらったことで線に表情がすごく出ていてね。その情報量はすごくよかった。

湯浅　やっぱり、卓球なので、スピード感が大切なんですよね。キャラクターがずっと動いてるわけじゃないんで、スピード線に頑張ってもらわないと卓球のスピード感が維持できない、っていう感じでしたね。作画で描いて、キャラクターと同じように鉛筆線でやっちゃうと、たぶん違うんですよ。画面がうるさくなっちゃう。キャラクターを立たせて、そのスピード感を出すためには、やっぱり美術にお願いしないとできなかったんじゃないかなと思いますね。そういうテイストが、『ピンポン』の重要なところだったっていうのがあるんです。作画のアニメなんだけど、作画であまりやらない、美術さんにやってもらうということが、すごく重要な作品だったような気がしますね。

――具体的なシーンで、みなさんのこだわりが現れたところで、それぞれ思い入れがあるエピソードやシーンをお聞きしたいのですが。

湯浅　背景美術だと、第2話の江ノ島で、お店から階段にパンダウンする絵ですね。映像だとあんまり尺がなくて、オーバーラップですぐ見えなくなっちゃいますけど、とてもいい背景なんです。

辻田　スタッフもね、モデルになった場所に行くと、必ずあの構図で写真を撮るんですよ。それで、「これだよね」ってニヤニヤ喜ぶ（笑）。

ウニョン　だって、あのシーンの通りなんですから！　見るとやっぱり感動するんですよね。

辻田　あそこのお店から、階段で下っていくところの絵がね、本当に良いんですよ。ピンポンの世界を象徴している感じですよね。

――エメリックさんは、日本の江ノ島という場所に対するご印象はいかがでしたか？

エメリック　江ノ島は『ピンポン』という作品の中で、「第二のキャラクター」として大事な役割がある場所だと感じていました。この作品においての江ノ島は、いつもなんらかのストーリーがある場所なんですよ。

　江ノ島の雰囲気、江ノ島の色、江ノ島の音、江ノ島の鳥、江ノ島の波……1度でも足を運んで、江ノ島での楽しい思い出ができると、作業をしていてもその場所の雰囲気を感じることができるんですよね。だから実際に2度、3度と訪れて、江ノ島の雰囲気を理解しようとしました。といっても、やっていたのはただ道を歩くことだけですが（笑）。でも、そんな風に実際に行く機会がなければ、江ノ島を理解することはできなかったと思います。思い出せないほど何度も、夜景、朝焼け、夕焼け、午後など、いろいろなシーンを描かなければならないんですからね。とても大事なことでした。ですから、作品にとってだけではなく、私にとっても江ノ島は、「江ノ島」という1人の登場人物だという思いが強いです。

ウニョン　エメリックにとって江ノ島は、アニメーターにとってのキャラクターのようなものだったということでしょうね。

エメリック　この仕事をというか、絵を描くことを始めたときから常に、日本の道、日本の木、日本の地面に生える苔……そういったものを描くことができるプロジェクトにいつか参加できたらなあ……と願っていたんです。まさに江ノ島のような風景は、ずっと描きたいと思っていたものでした。どんな背景よりも、日本の道や風景を描くことが一番好きだ、と言えるくらいです。

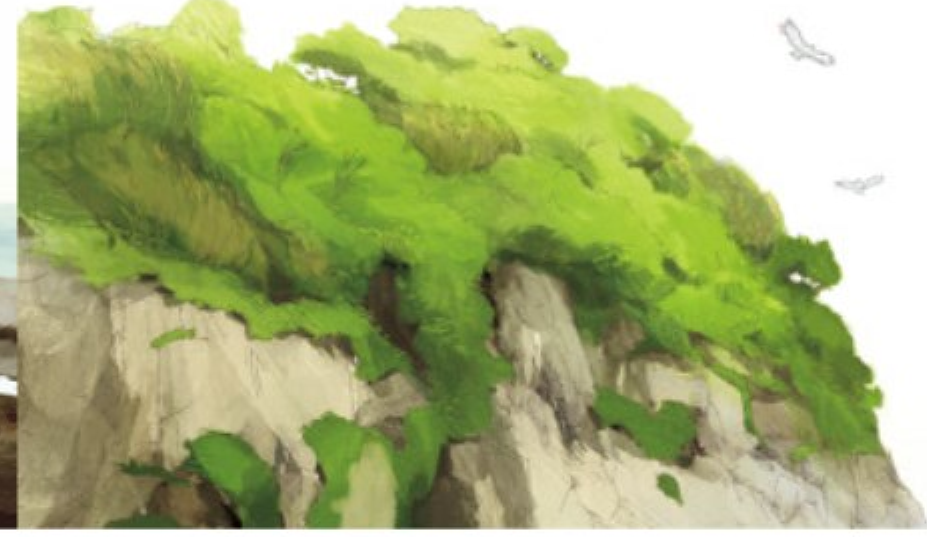
　私は日本人ではありませんが、「日本の精神」というものを理解しようとしています。今回、江ノ島を描けたことは、私にとっては大きな機会でしたし、今後別の仕事でも、また日本の風景を描けたらと願っています。

ウニョン　ちなみにエメリックさんは、国籍はフランスで、ずっとフランスで仕事をされているんですけれど、日本のアニメーションはもちろん、日本の文化も好きなんです。そういう目線で見ると、海外とは違う「日本の道の風景」というのが、やっぱりあるんですよね。美しさ、情緒というようなものがある。そういうものを描いてみたいという気持ちは、私にもありましたね。

「第二のキャラクター」とも言える江ノ島の風景。その"日本的"な魅力を見事に描き出しているのが、外国人スタッフであることに驚くばかり









湯浅　だからかな。彼は「日本」についてちゃんと理解している気がする。海外の方が日本の家屋を描くと、どこか東洋っぽいというか、中華風になってしまいがちなんだけど、エメリックはそういうことがなかったんですよね。

エメリック　そう言ってもらえてうれしいです。子どものころから観てきた、日本の風景やアニメが、絵も含めて、私のすべてに強く影響していると思うので、無意識にそうなっているのかなと。私は日本のスタイルや精神が好きなので、「日本人が描いたものではないけど、日本人のものっぽく見える」と言われるのは本当にうれしい。

湯浅　いろんな作品で江ノ島の風景が描かれていて、そのひとつひとつが素晴らしいのですけれど、やっぱり『ピンポン』で描かれた江ノ島は、すごい質感があって良かったですよ。

ウニョン　あの江ノ島の背景が、日本人ではなくて外国人の手によって描かれたということだけでも本当に驚くべきことですが、そもそもアニメーションで江ノ島らしくて、しかもとても美しい江ノ島が描かれているのはすごいことですよね。

――そんなエメリックさんが、本作で気に入っているシーンはどこでしょう？

エメリック　ペコがもう1度ピンポンをする気になるシーンを観たときには、とてもうれしい気持ちになりました。そのあと、再びペコがトレーニングを始めて、第9話で初めて試合をするところも、音楽が始まって、テンションが高まって、「ヒーローが戻ってきた！」という感じがしました。みんながすごく歓迎している雰囲気のなかで、ペコが戻ってくるのが感動しましたね。

湯浅　選曲は『四畳半神話大系』のときからやってもらっている合田（麻衣子）さんなんですが、第6話あたりからグングン上手くハマってきた感じがあったんですよね。特に第8話のところは、すごくハマった感じがしていた。第9話の最後のところもそう。

辻田　僕は最終話の「手のひらを太陽に」のアレンジがずるいと思った（笑）。すごく良いんですよね。音楽に引っ張られて、色も柔らかく暖かくなっている。そこまでずっとストイックに、モノトーンでやってきたけれど、全11話の中であそこだけ、いろんな意味で「色」を解放しているんですよ。みんなが持っているものが、ふわっとすべて解放されていくところで「色」もシンクロしている。あそこは、上手く解放されていく感じを視覚化できたと思います。

湯浅　あそこの色は僕はそんなに細かく指定していないんですよね。「カラフルになるといいね」くらいで。ペコとスマイルが打ったあとに、にっこり笑うところは、ラインから変えましょうっていう話になっていたんですけど、あれがすごく良い色になっていましたね。赤いラインで。

ウニョン　私も最終話のペコとスマイルが試合をするところはやっぱり感動しましたね。お話の流れもありますけれど、現場の力がそこに集まったという感じもするんです。みんなが努力して作ってきた、第1〜10話までの流れがあったからこそ、そこのシーンができた、というか。たとえば、私は卓球シーンの監修担当みたいになっていたんです。第2話まで湯浅さんが見ていたんですけど、そこから先はバトンタッチして、最終話まで見てきた。最初のうちは、もう本当に駄目なんです。卓球なんてまったく描けない。知識もないし、苦労して時間はかかるけど、思った通りのものができない。でも、それが徐々にできるようになる。第10話は自分が演出をやっていたんですけれど、そこまでやってくると、「ちょっとわかるな」という感じになりました。時間は全然ないんですけど、前にやったときより知識があるので、描きやすくなっている。アニメーターもそうだし、ほかのスタッフもみんな、スキルアップしているんです。それが最終話になると、完成されている感じがしたんです。キレイに卓球シーンが描けている。「みんな、良かったね」みたいな気持ちになるんですよ。作画だけじゃなく、絵コンテ、色彩、背景、撮影全部含めて、雰囲気が出せている。そういうすべての点において「ああ、良かったね」と。最終話を観ると、ちょっと温かい気持ちになります。

湯浅　最終話では、ずっとカラフルな色を使わず我慢してきて、そこだけすごく暖かい色が使われるし、またそこで初めて青空がワンカットだけ出るんですよね。それまで使わないようにしていた青空が。「あ、出したね」みたいな感じがして。

辻田　そう！　そうなんですよ。

湯浅　「ここで出したね」って、たぶんスタッフみんなにあった気持ちなんです。

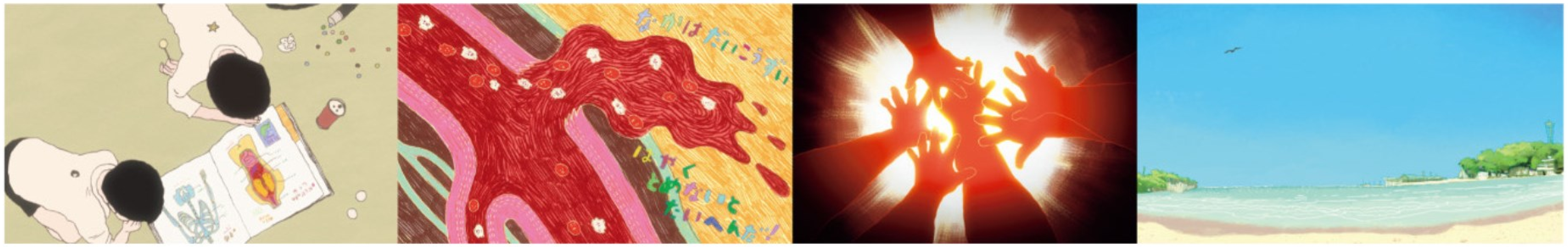
ウニョン　そうですね。それはシリーズを観てきた人にも感じられるものだと思うんです。ぜひ、その気持ちをみなさんにも体験していただきたいと思います。

湯浅　そうですね。スタッフ全員が、全体のことを考えてコントロールして、やりきった感が最終話にはあったと思いますね。

――そうした作業を積み重ねた結果、『ピンポン』は先鋭的かつポピュラリティーのある作品になったと思います。最後に、本作に関わったことはみなさんのキャリアにとって、今どんな意義を持っているのかをうかがえますか？

エメリック　難しい質問ですね……。ひとつ言えるのは「証明」だということです。『ピンポン』はアニメ業界から大きな反響がありましたし、アニメに興味のなかった人たちにも、そのスタイルやオリジナリティーゆえに楽しんでもらえたとうかがっています。だから、『ピンポン』というひとつの作品を完成させることができたという事実は、私が「仕事を任せられる、信用できる」存在だということの証明になったと思っています。『ピンポ

最終話、それまで抑えられていた色が解放されて、鮮やかになっていく画面。初めて登場した青空のカットは鮮烈だった



ン』が終わってからは、いくつか小さなプロジェクトを手がけていますが、主に教える側にまわっていて、現在は20人ほどの生徒に映像作品の光や色について教えています。ですから、アニメ業界やアニメスタジオでの反応については、まだ実際には目にしていませんが、これからが楽しみです。本作に対する反応や評価は総じて良かったので、私自身のキャリアにおいても、ポジティブなものになるとは感じていますね。

辻田　『ピンポン』に限らず、どんなものに携わっても、そこには新しいものしかないと思っているんですよ。でも、そうは言っても『ピンポン』の仕事は非常に楽しかったし、刺激的だったし、もっといろんなことができるなっていう、自分の自信にもなった作品ですね。ただ、自分の中でどんな意義を持つかは、もうちょっと経ってからでないとわからないかな。たぶん、今年の冬とか、来年の春ぐらいになると、『ピンポン』での経験が沁みてくるような気がします。Blu-ray BOXをいただいたけど、まだ観返せてもいないし。でも、安心しちゃってるんですよ。この作品は、残っていくのは間違いないので。残るだけの良いものを作れたっていう感慨は、今の時点でもあります。そう思える作品を作った経験は、また次へと繋がっていくんですよね。また湯浅さんとも、ウニョンさんとも、エメリックとも仕事がしたいです。良いものになったっていう安心感は、本当にある。『ピンポン』では、やりきりました。

ウニョン　私はもともと、アニメーターとしてアニメ業界でのキャリアをスタートしたんです。でも「自分の仕事の型はこれだ」というのが、はっきりしないことが多いというか。絵を描くのも結構楽しいんですけど、近年は演出とか絵コンテとかをやることも多いし、もうちょっとフィルムの全体的なところを見るのが楽しいと感じるようにもなってきたんです。でも今回は、湯浅さんが監督で、コンテも全部湯浅さんが切っていた。その中で、自分ができるのは、監督の補佐的なところと、卓球の監修だったんです。そこで作画の仕事にちょっと戻った感じがありました。それは自分の意志とはちょっと違うところではあったんですよね。ほかに卓球の動きを見ることができる人がいないから仕方なく、というところがあった。でも、そのおかげで描くことが楽しいなと、改めて感じることができた作品になったんです。『ピンポン』をやることで、やっぱり私は描くのも好きだったな、というのを再発見できた。だからたぶん、これからも全体的な流れを見ながらする仕事が多くなるとは思いますが、描くのも大事なのかな、ということを、この作品を通じて感じました。しかも、この作品を経験したことで、自分のハードルがちょっと高くなるんじゃないかとも思うんです。結構ハードな現場だった分、絶対自分の中に残っているものがあると思うので。その部分は、すごく満足していますね。ここまでやれたんだから、自分の殻をひとつ破れたんじゃないかと。達成感というか、自分的にはちょっと成長したのかなっていうところがあるんです。そんな意味合いがある作品ですね。

——限界を超えられた、という気持ちがあると？

ウニョン　そうですね。でもそれは、やっぱり制作スタッフのみなさんの雰囲気、みんなが助け合って盛り上げているところがあったから、自分もそこまで行けたんだろうと思います。やっぱりチームワークって大事だな、と感じた作品でもありました。チームで限界を超えていったというところで、意味がある作品だったと思うんですね。

湯浅　僕はまあ……大したことは言えないな。みんなといろいろ仕事していくなかで感じたことも多々あるんですけど。個人的に言えば、結構僕はマイナーな作風だといわれているなかで、少しずつ、メジャー化を図っている途中なんです（笑）。『四畳半』からもう一歩、広くみんなに受け入れてもらうっていうステップをやっている。そんななか、実はアニメ化に関わることを避けていた松本さんの作品を初めてやることになって、クールな原作をもうちょっと、マンガっぽくしちゃうっていうか、ベタにやってしまうっていう試みをやって、反響はあったし、自分としての手応えもあった。「ああ、ここまでやってもいいのか」ということが、『ピンポン』でわかったんですね。今の段階ではそんな感じです。ここからまた次のステップに、もうちょっと、さらに進んでいけたら……というところなんですが、一方で『ピンポン』ほど人が頑張っている姿を見たことがある現場はこれまでなかったんですよ。これまでにない熱気を感じられましたね。なんか、日本のアニメを作る醍醐味みたいのを味わったというか。とにかく反響が良かったおかげか、現場に「つらくても、なんとかしよう」って熱気がありました。

——みなさんの作品に対する思い入れ、モチベーションを高く保てた現場だったんですね。

湯浅　そうですね。松本さんの原作だということもありましたし。

ウニョン　私も、素敵な原作で、素敵な監督で、素敵なスタッフで、「あ、このチーム良いね」っていう気持ちがあったんですね。みんな頑張ってるから、私も頑張りたいっていう。

辻田　「はい、もうおしまい」って帰ることもできるんだけど、自分がちょっと手を加えることによって、このカットが良くなるっていうのがわかるんです。だから、できるだけ、なんとか直したいって気持ちになっちゃうと思うんですけどね。

エメリック　全員で前進するしかない、という気持ちは私にもありましたね。だから制作しているチームの士気がすごく高かった。各エピソードのクオリティーも高かったですし、ストーリーも良かったので、それがとにかく頑張り続ける原動力になったところもあります。

湯浅　もしかしたら、昔のアニメ、「テレビまんが」と呼ばれていた、1960年代や1970年代の頃に制作された日本のアニメって、こんな感じの現場だったのかもしれない。そんな制作現場の熱気を、作っているときにずっと感じていました。そういう経験ができて、良かったです。

PROFILE

Eunyoung Choi　チェ・ウニョン
（副監督・EDアニメーション）

主な参加作品に『ケモノヅメ』（作画監督・原画）、『カイバ』（作画監督・原画・脚本・絵コンテ・演出）、『四畳半神話大系』（絵コンテ・演出・原画）、『アドベンチャー・タイム』（Season6 episode7「Food Chain」クリエイティブプロデューサー）など。

辻田邦夫
（色彩設計）

主な参加作品に『ご近所物語』、『花より男子』、「金田一少年の事件簿」シリーズ、「おジャ魔女どれみ」シリーズ、『明日のナージャ』、『墓場鬼太郎』、『キャシャーン Sins』、『輪るピングドラム』、『ガッチャマン クラウズ』、『Wake Up, Girls！』、『残響のテロル』など。

Aymeric Kevin　エメリック・ケヴィン
（美術監督）

主な参加作品に『Kick-Heart』、『アドベンチャー・タイム』Season6 episode7「Food Chain」、『スペース☆ダンディ』など。

※現在アメリカ在住のエメリックは、Skypeにて座談会に参加した。

色彩設計

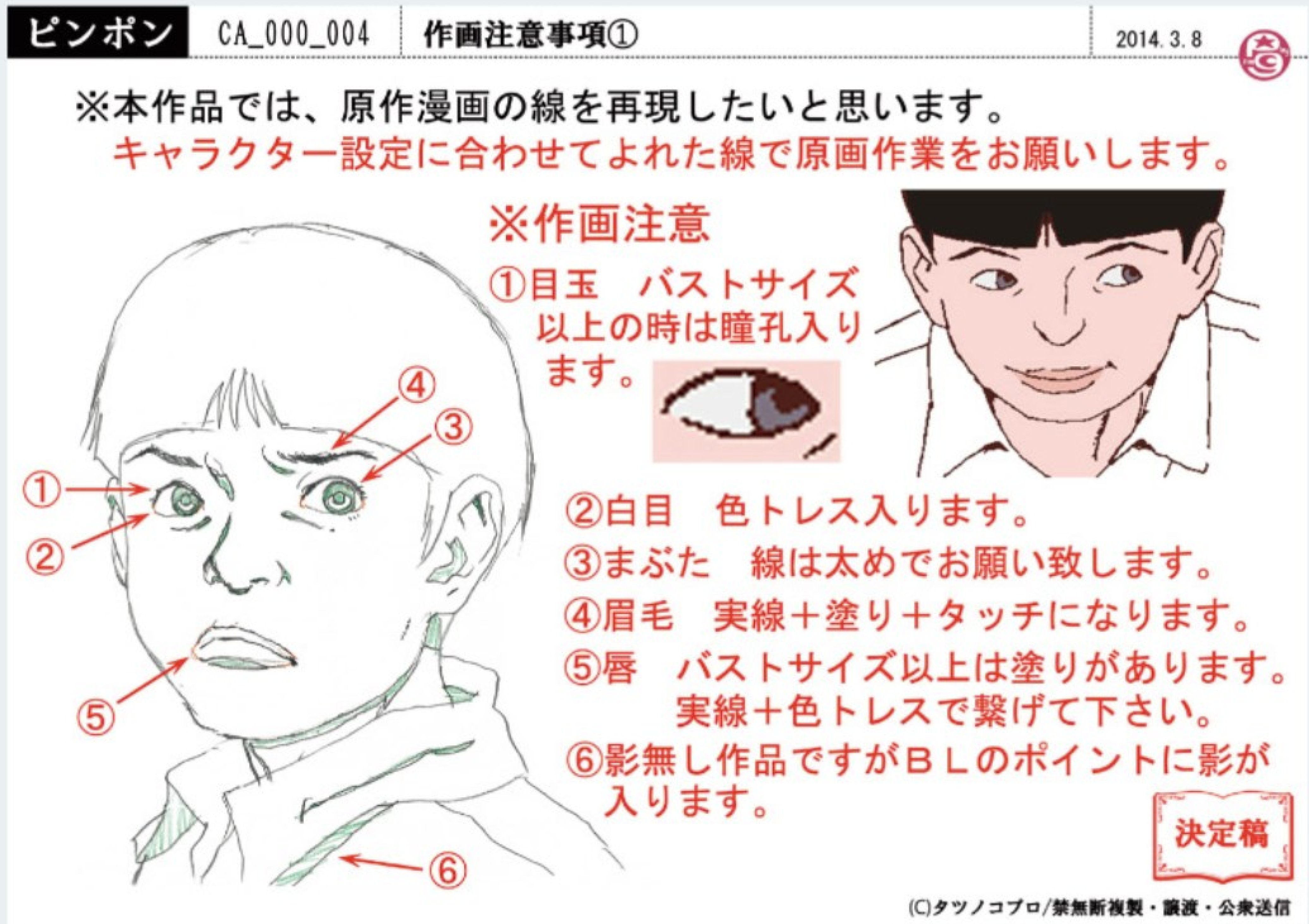



辻 堂
海 王
大 鵬



SETTING


ピンポン
CA_000_002
メインキャラ_対比表①
2013. 12. 11
対比
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_000_004
作画注意事項①
2014. 3. 8
※本作品では、原作漫画の線を再現したいと思います。
キャラクター設定に合わせてよれた線で原画作業をお願いします。
※作画注意
①目玉　バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
②白目　色トレス入ります。
③まぶた　線は太めでお願い致します。
④眉毛　実線＋塗り＋タッチになります。
⑤唇　バストサイズ以上は塗りがあります。実線＋色トレスで繋げて下さい。
⑥影無し作品ですがＢＬのポイントに影が入ります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_001_001
星野裕(ペコ)_制服_高1
2014. 1. 10
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

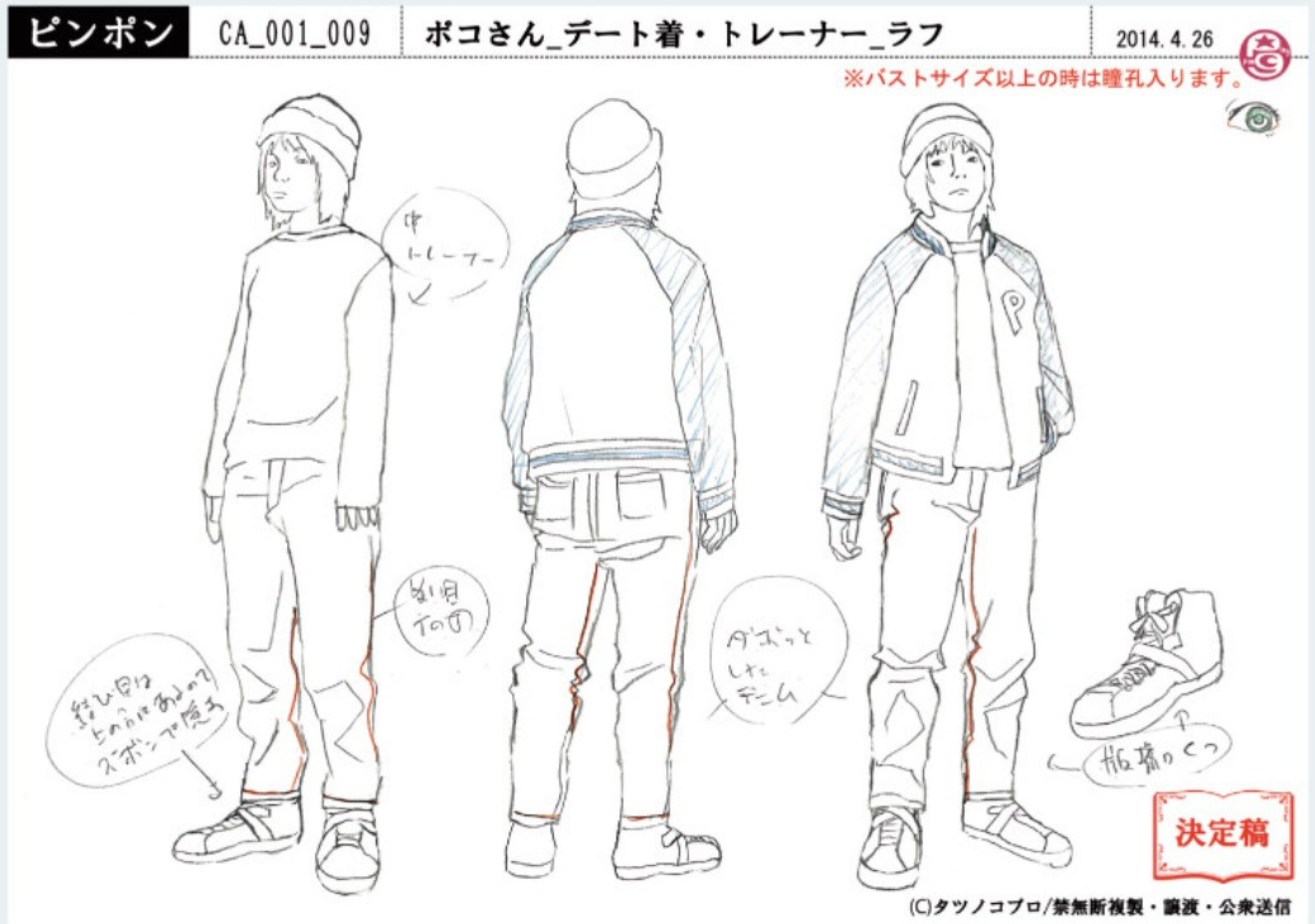

ピンポン
CA_001_002
星野裕(ペコ)_表情①_高1
2014. 1. 7
※バストサイズ以上の時は目に瞳孔入ります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_001_003
星野裕(ペコ)_私服①_高1
2014. 1. 7
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_001_004
ペコとスマイルの練習着_高1
2013. 12. 25
※ペコのラケット
※スマイルのラケット
安全ピン
月本
安全ピン(上部2つのみ)
星野
※ラケットとシューズ別紙に設定あり。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_001_005
ペコとスマイルとアクマ_8才
2014. 2. 17
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
ペコ
スマイル
各々背中にマーク有
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_001_008
ポコさん_私服①_ラフ
2014. 3. 26
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_001_009
ペコさん_デート着・トレーナー_ラフ
2014. 4. 26
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

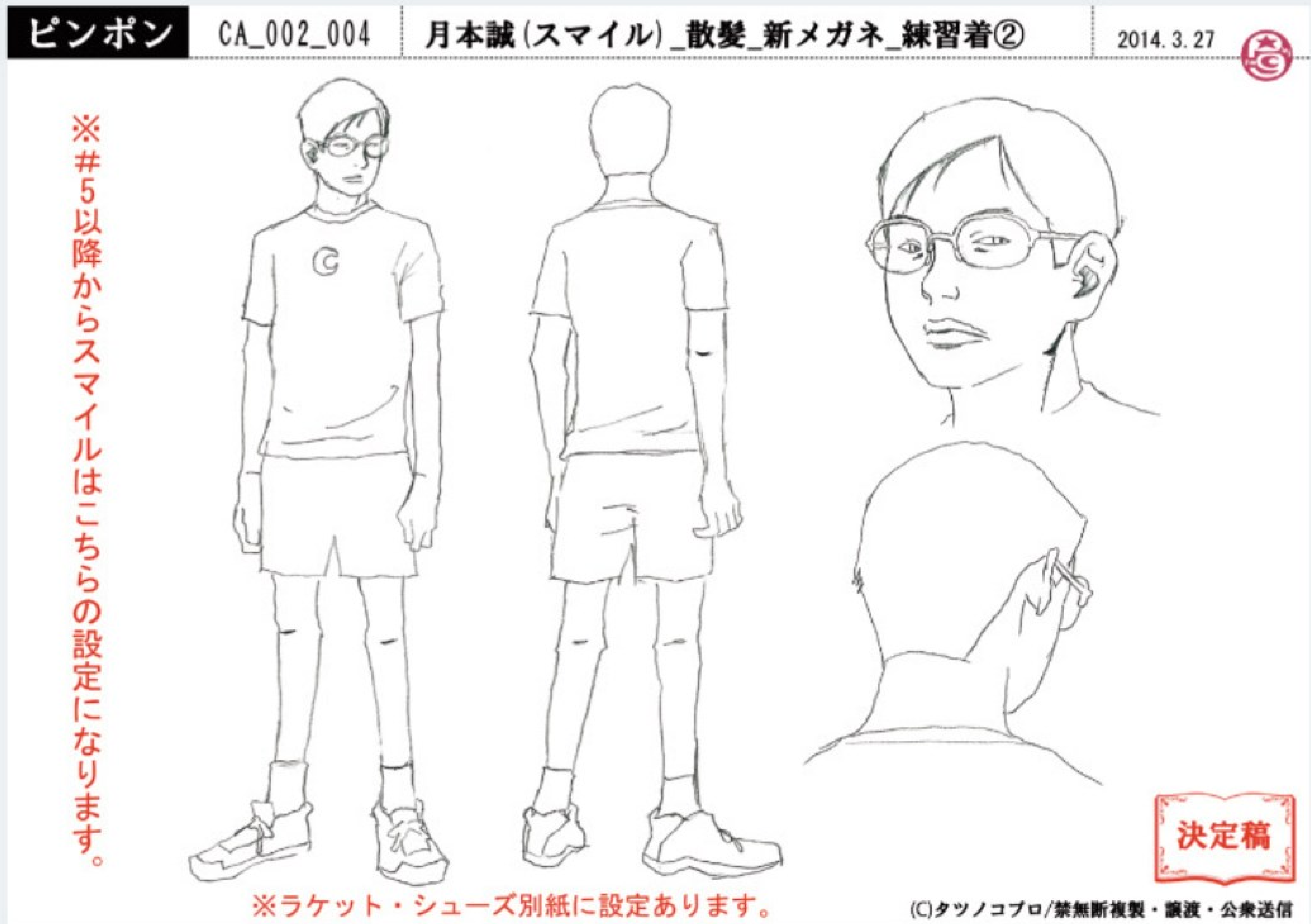

ピンポン
CA_001_010
ペコ・アクマ_タムラのジャケット_ラフ
2014. 4. 26
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
TAMURA
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_001_011
ペコ_ジャンパー_ラフ
2014. 4. 26
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_001_012
ペコ・スマイル_高校２年_ユニフォーム_ラフ
2014. 4. 26
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
※＃8から2年生の設定を使用。
片瀬
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_002_001
月本誠（スマイル）_制服_高1
2014. 1. 10
そでのボタンは通常なしです
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_002_002
月本誠（スマイル）_表情①_高1
2014. 1. 7
※バストサイズ以上は目に瞳孔入ります。
※#5以降、新メガネ別紙に設定あり。
改訂稿 4/19
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_002_004
月本誠（スマイル）_散髪_新メガネ_練習着②
2014. 3. 27
※#5以降からスマイルはこちらの設定になります。
※ラケット・シューズ別紙に設定あります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_002_005
月本誠（スマイル）_ジャンパー①黒・②白
2014. 4. 26
ジャンパー①黒
ジャンパー②白
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

ピンポン | CA_003_001 | 孔文革(チャイナ)_ジャージ | 2014. 2. 17



ピンポン | CA_003_002 | 孔文革(チャイナ)_表情① | 2014. 1. 10



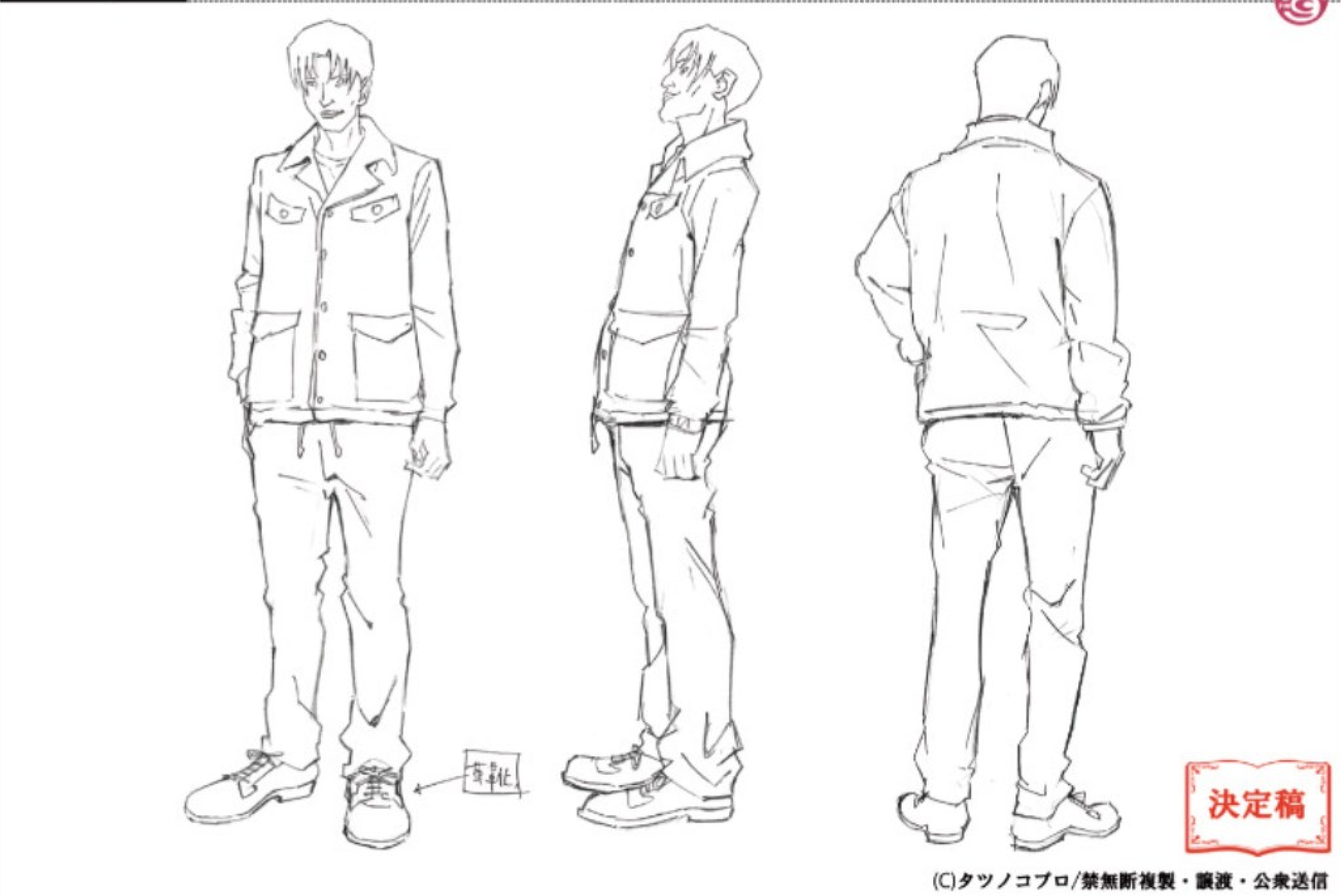
ピンポン | CA_003_003 | 孔文革(チャイナ)_ユニフォーム | 2014. 2. 17



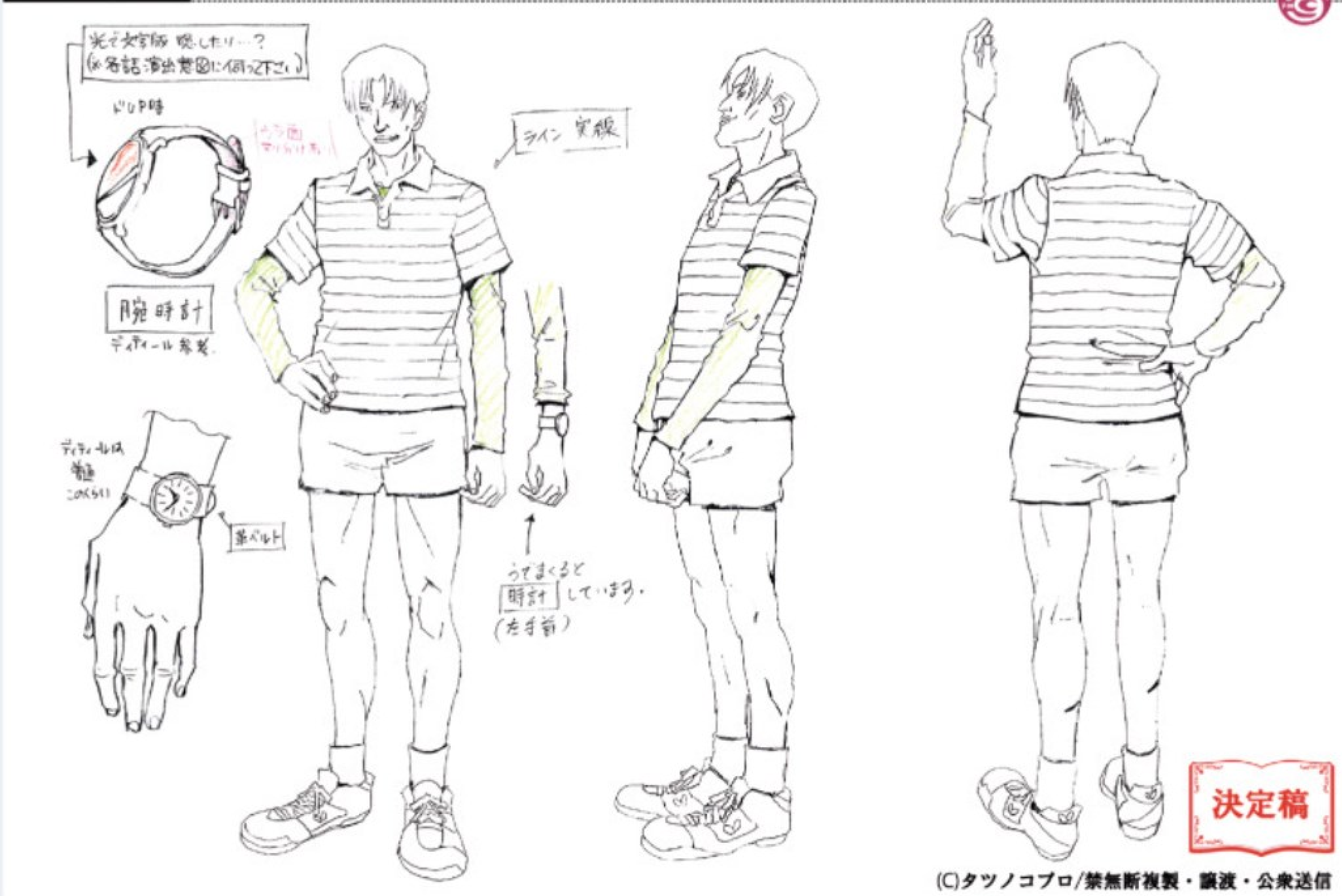
ピンポン | CA_003_004 | 孔文革(チャイナ)_私服①とサングラス_ラフ | 2014. 3. 3



ピンポン CA_003_006 孔文革(チャイナ)_私服② 2014.4.6

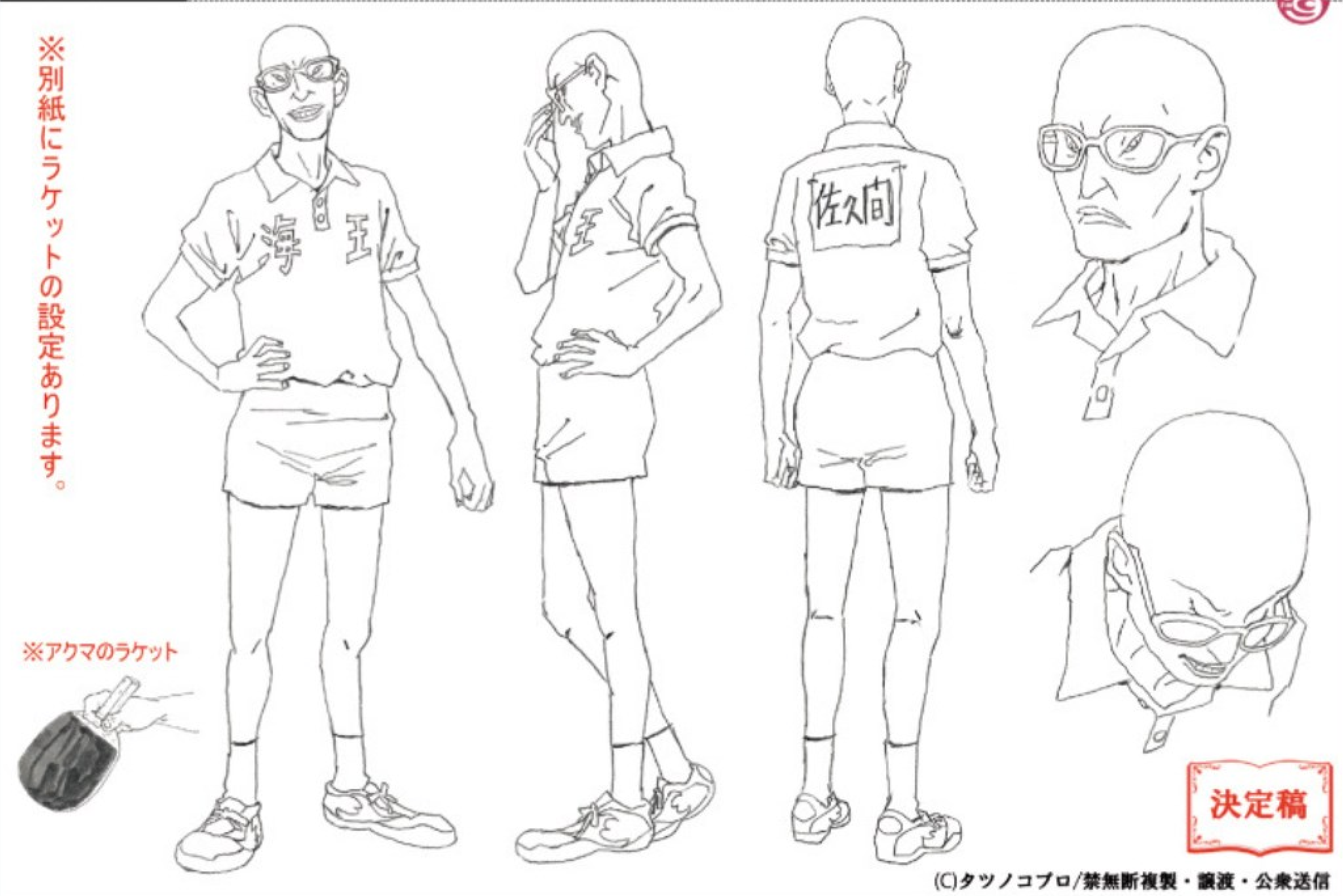


ピンポン CA_003_007 孔文革(チャイナ)_練習着② 2014.4.24



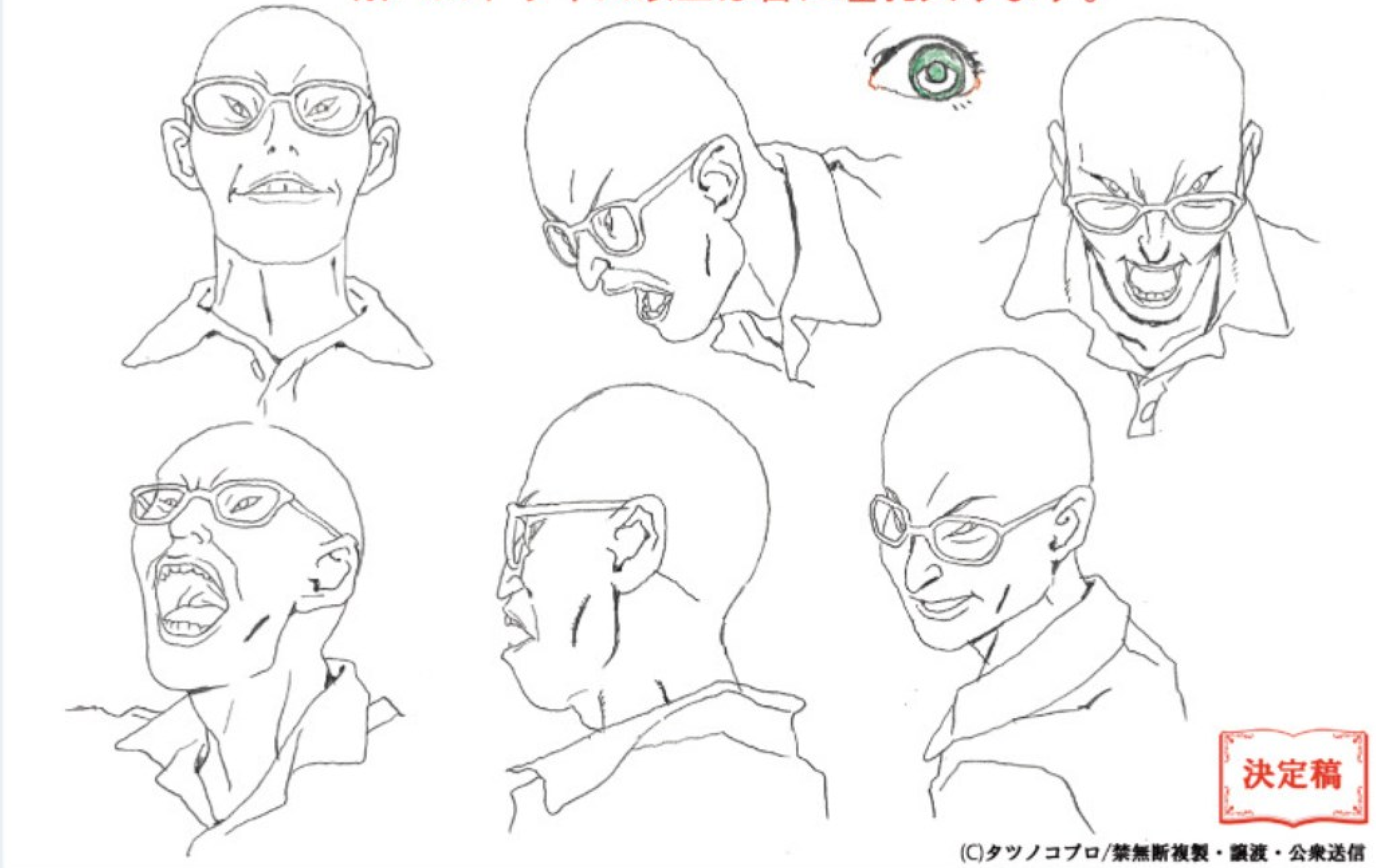
ピンポン CA_004_001 佐久間学(アクマ)_ユニフォーム_高1 2014.2.17

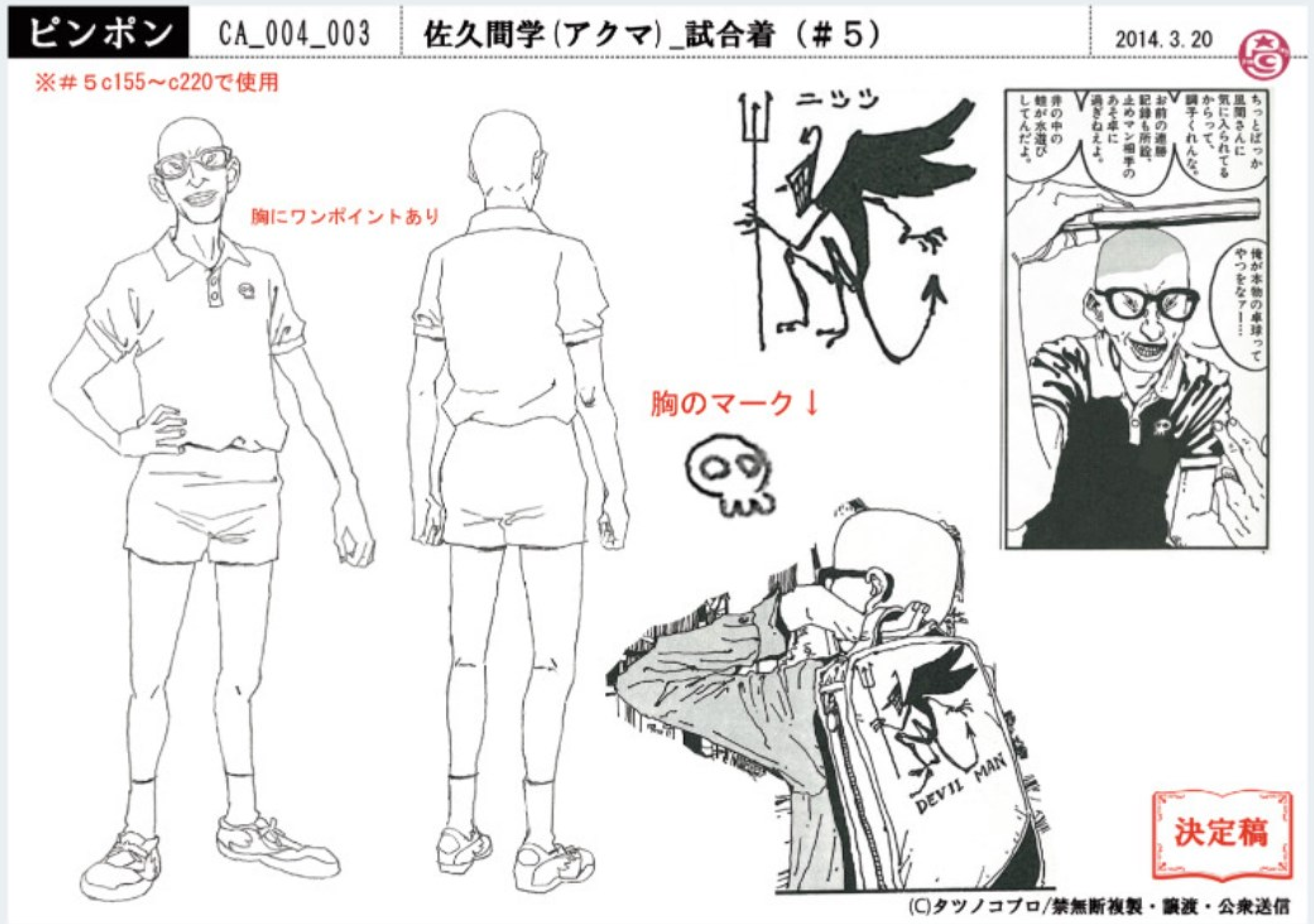
※別紙にラケットの設定あります。



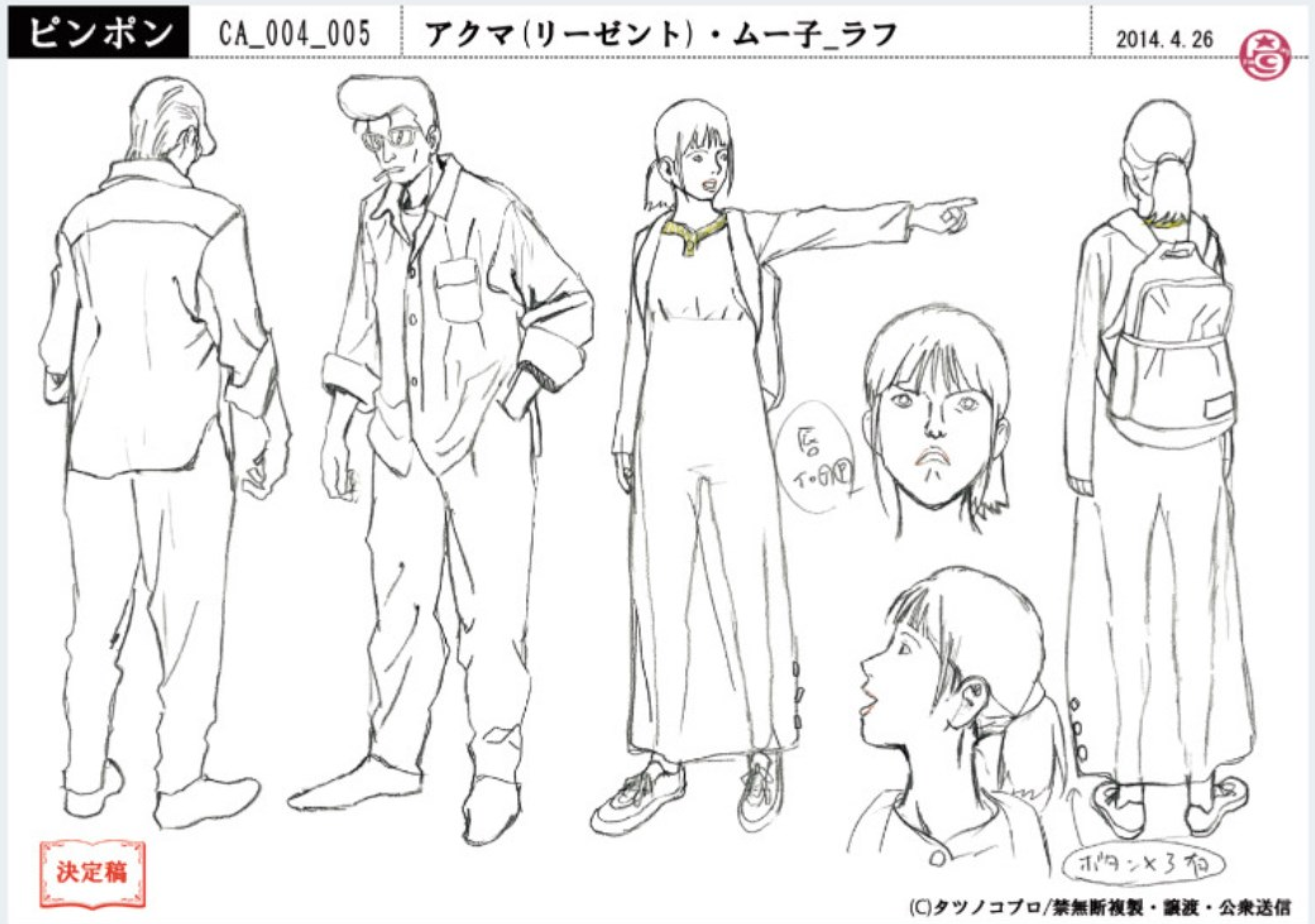
ピンポン CA_004_002 佐久間学(アクマ)_表情①_高1 2014.2.11

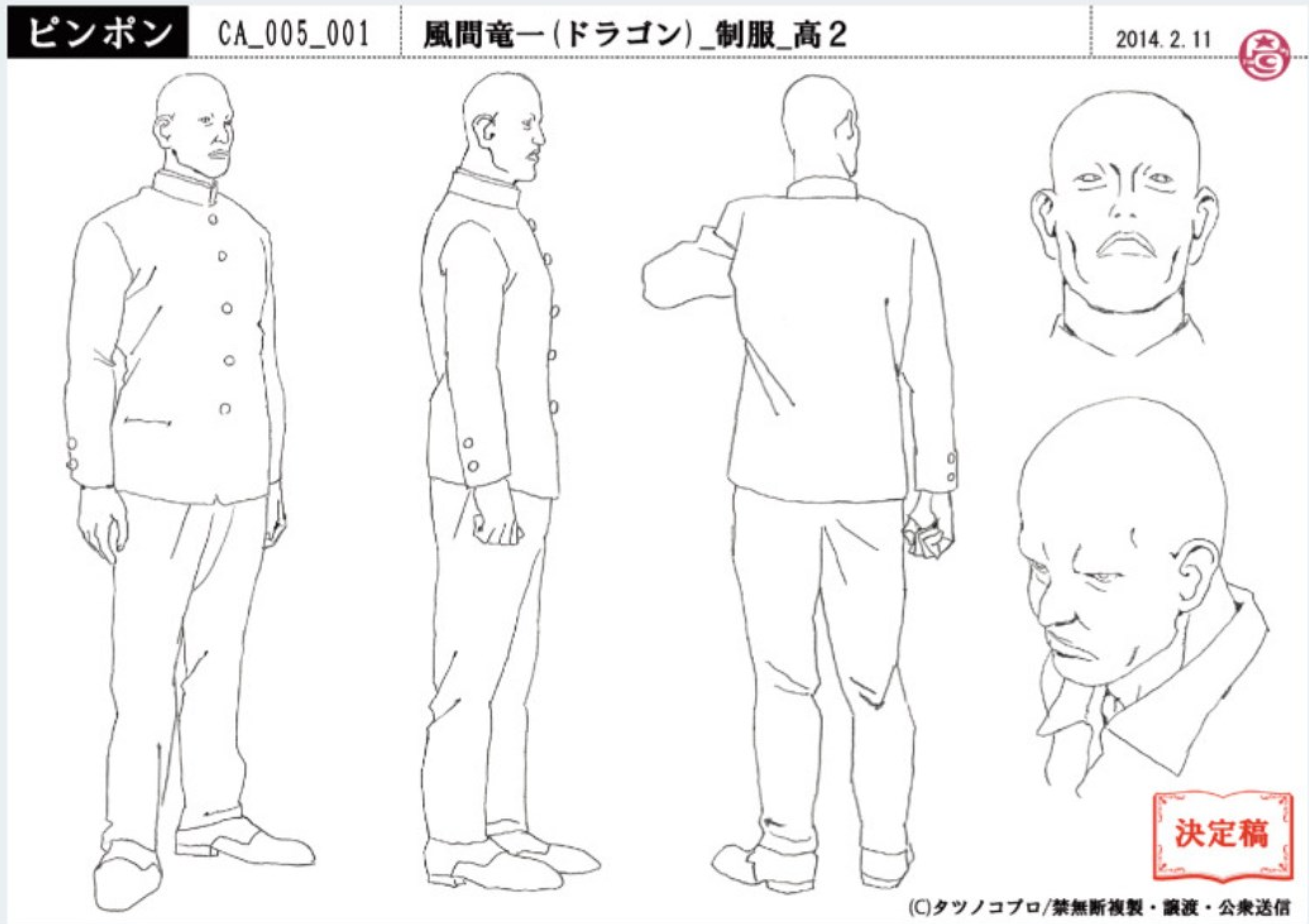
※バストサイズ以上は目に瞳孔入ります。

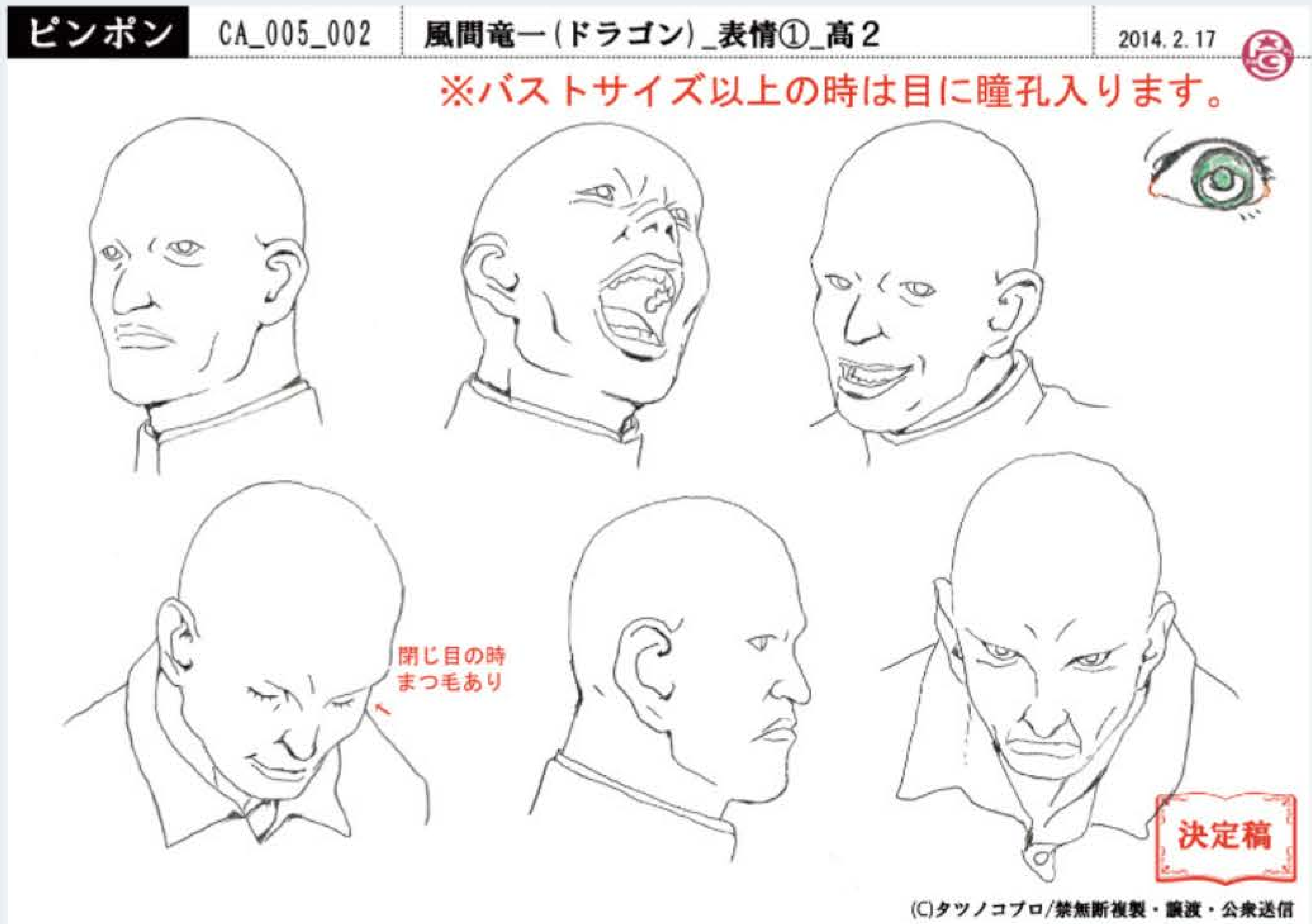



ピンポン
CA_004_003
佐久間学(アクマ)_試合着(#5)
2014.3.20
※#5c155~c220で使用
胸にワンポイントあり
ニッッ
胸のマーク↓
ちっとばっか風間さんに気に入られてるからって、調子くれんな。
お前の連勝記録も所詮、止めマン相手のあそ卓に過ぎねえよ。
井の中の蛙が水遊びしてんだよ。
俺が本物の卓球ってやつをなァ…!!
DEVIL MAN
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

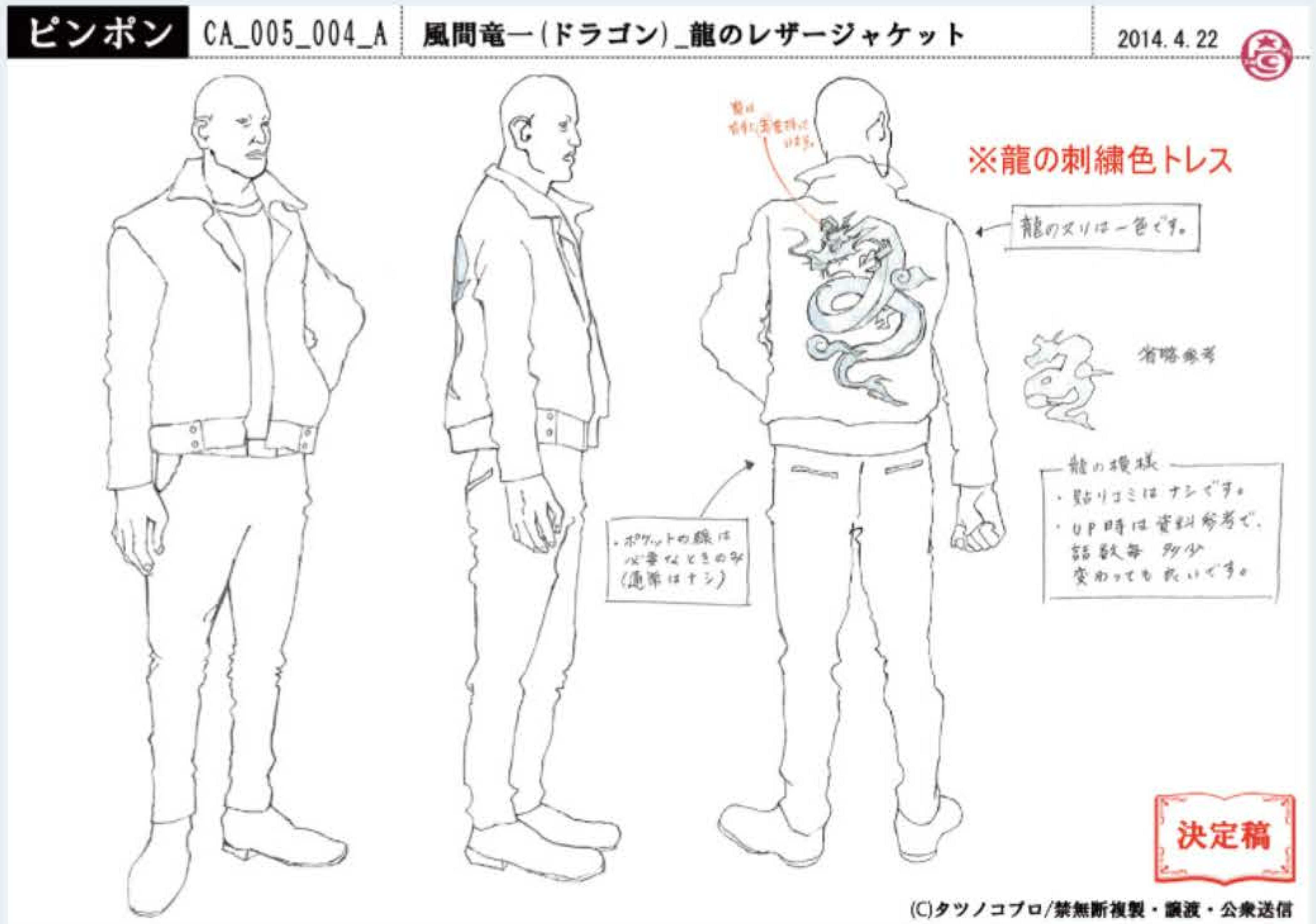

ピンポン
CA_004_004
佐久間学(アクマ)_私服①
2014.4.6
上はジャケット
下は学生服
うで時計はなしです。
〈ウラ〉
マークは通常このくらいで文字なし。
スポーツバッグ
ラケットケースのマークどUP時 参考
DEVIL MAN
〈ヨコ〉
〈オモテ〉
ラケットケース
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

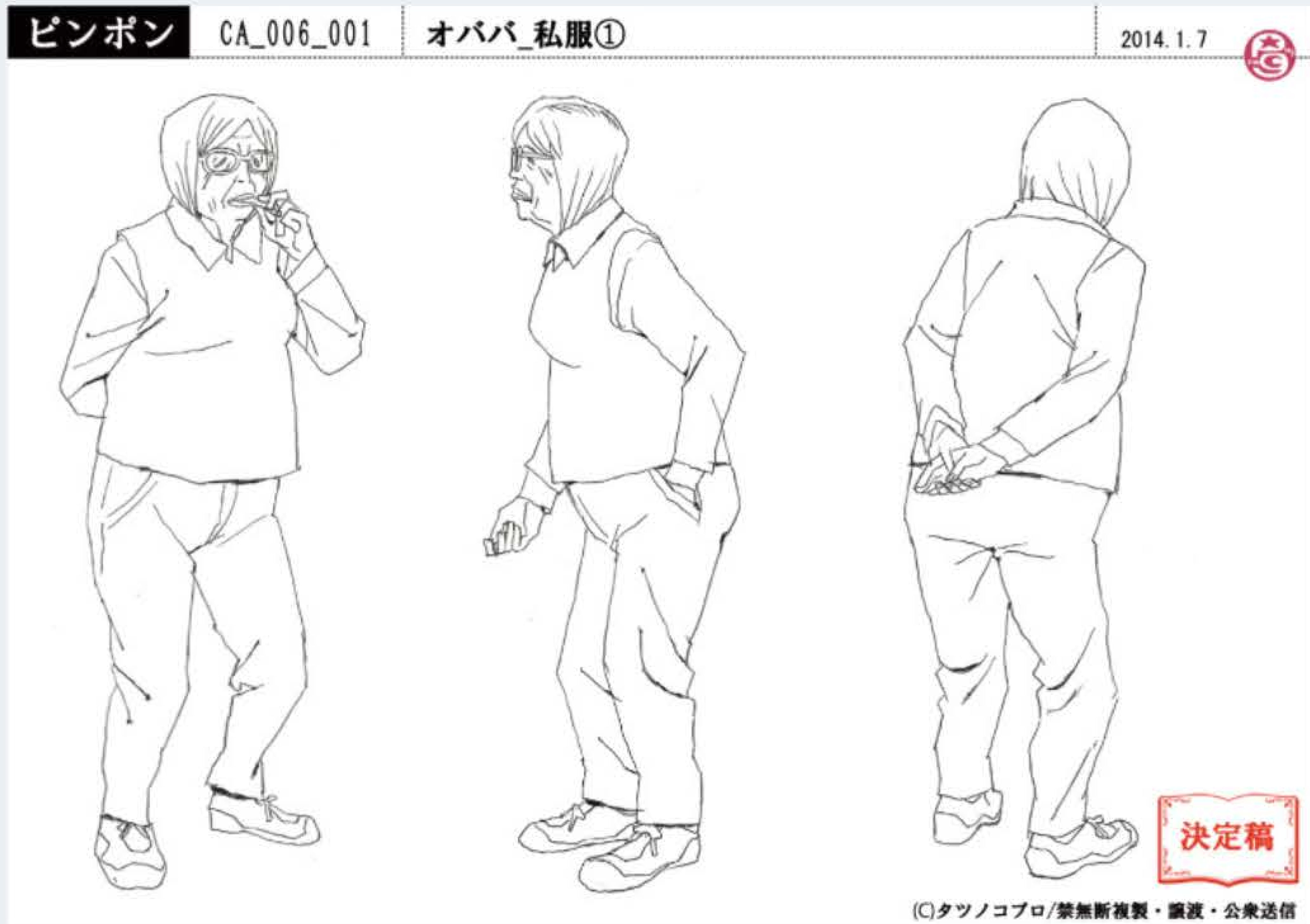

ピンポン
CA_004_005
アクマ(リーゼント)・ムー子_ラフ
2014.4.26
ボタン×3ケ
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_005_001
風間竜一(ドラゴン)_制服_高2
2014.2.11
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_005_002
風間竜一(ドラゴン)_表情①_高2
2014. 2. 17
※バストサイズ以上の時は目に瞳孔入ります。
閉じ目の時
まつ毛あり
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_005_003
風間竜一(ドラゴン)_ユニフォーム_高2
2014. 2. 17
※別紙にラケットの設定あります。
※ドラゴンのラケット
！試合時の表情
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_005_004_A
風間竜一(ドラゴン)_龍のレザージャケット
2014. 4. 22
※龍の刺繍色トレス
龍のヌリは一色です。
省略参考
龍の模様
・貼りコミはナシです。
・UP時は資料参考で、
話数毎 多少
変わっても良いです。
・ポケットの線は
必要なときのみ
(通常はナシ)
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_006_001
オババ_私服①
2014. 1. 7
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_006_002
オババ_表情①
2014. 1. 7
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_006_004
オババ_タムラジャンバー
2014. 4. 26
タムラ
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

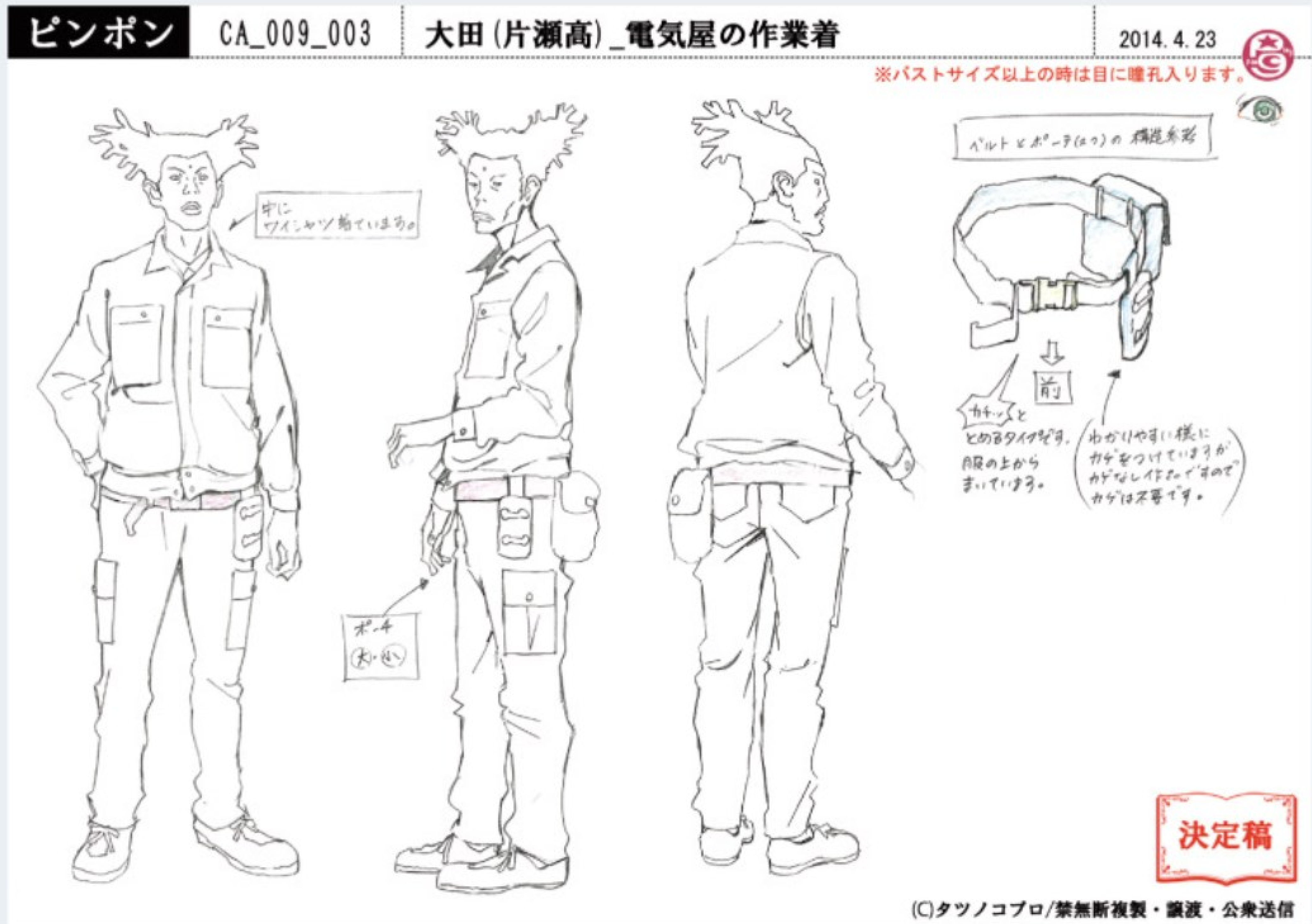

ピンポン
CA_007_001
小泉丈_私服①
2014. 1. 7
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_007_002
小泉丈_表情①
2014. 1. 7
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_007_003
小泉丈_ジャージ
2014. 2. 11
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

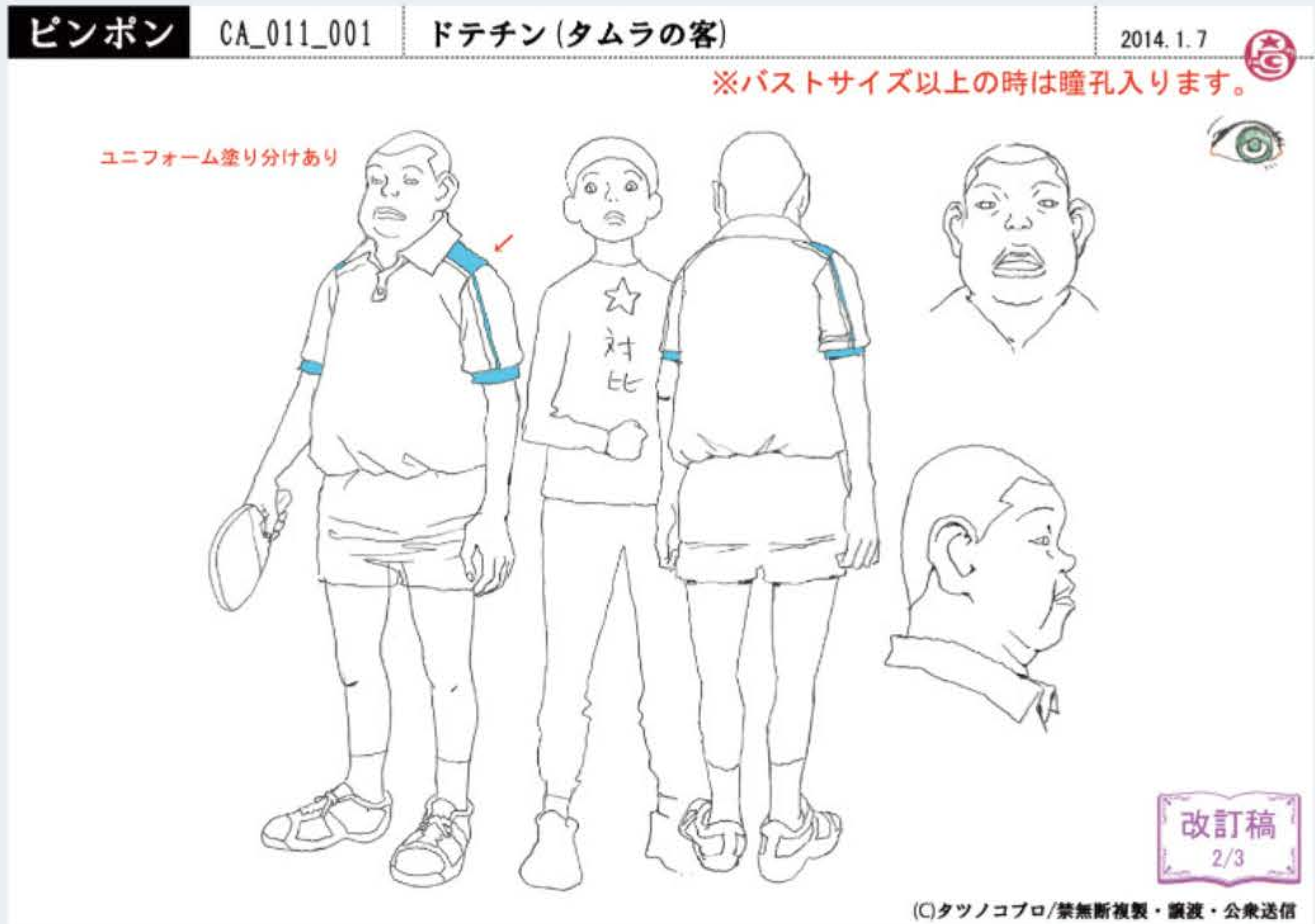

ピンポン
CA_008_001
山田（片瀬高）_練習着_高3
2014. 2. 11
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_009_001
大田（片瀬高）_練習着_高2
2014. 1. 7
※バストサイズ以上の時は目に瞳孔入ります。
卓球部のシューズ
ディティールに困ったときのみ書き込んで下さい。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

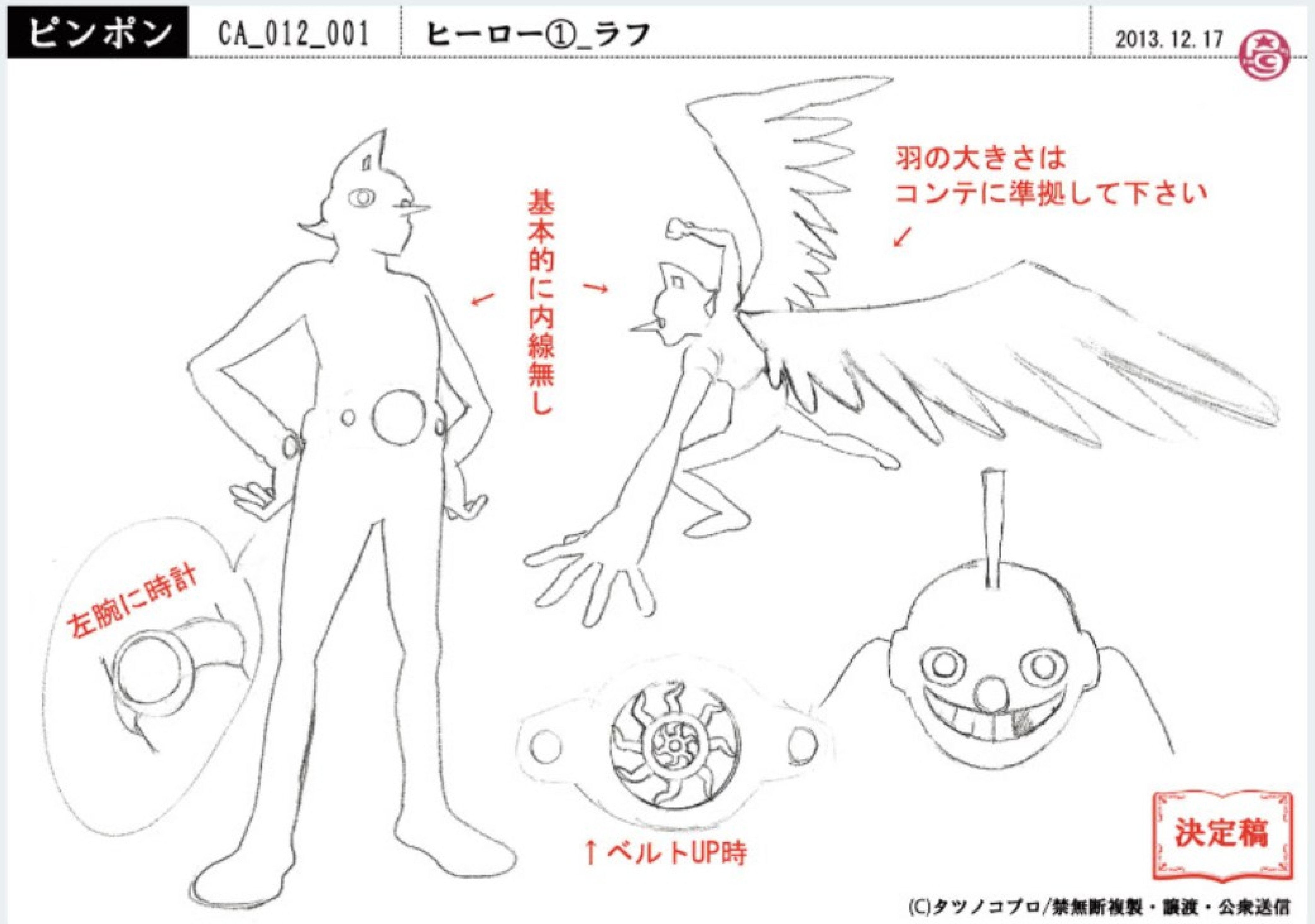

ピンポン
CA_009_003
大田（片瀬高）_電気屋の作業着
2014. 4. 23
※バストサイズ以上の時は目に瞳孔入ります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_010_001
高村(片瀬高)_練習着_高2
2014. 1. 7
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
卓球部
シューズ
ディティールに困ったときのみ書き込んで下さい。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

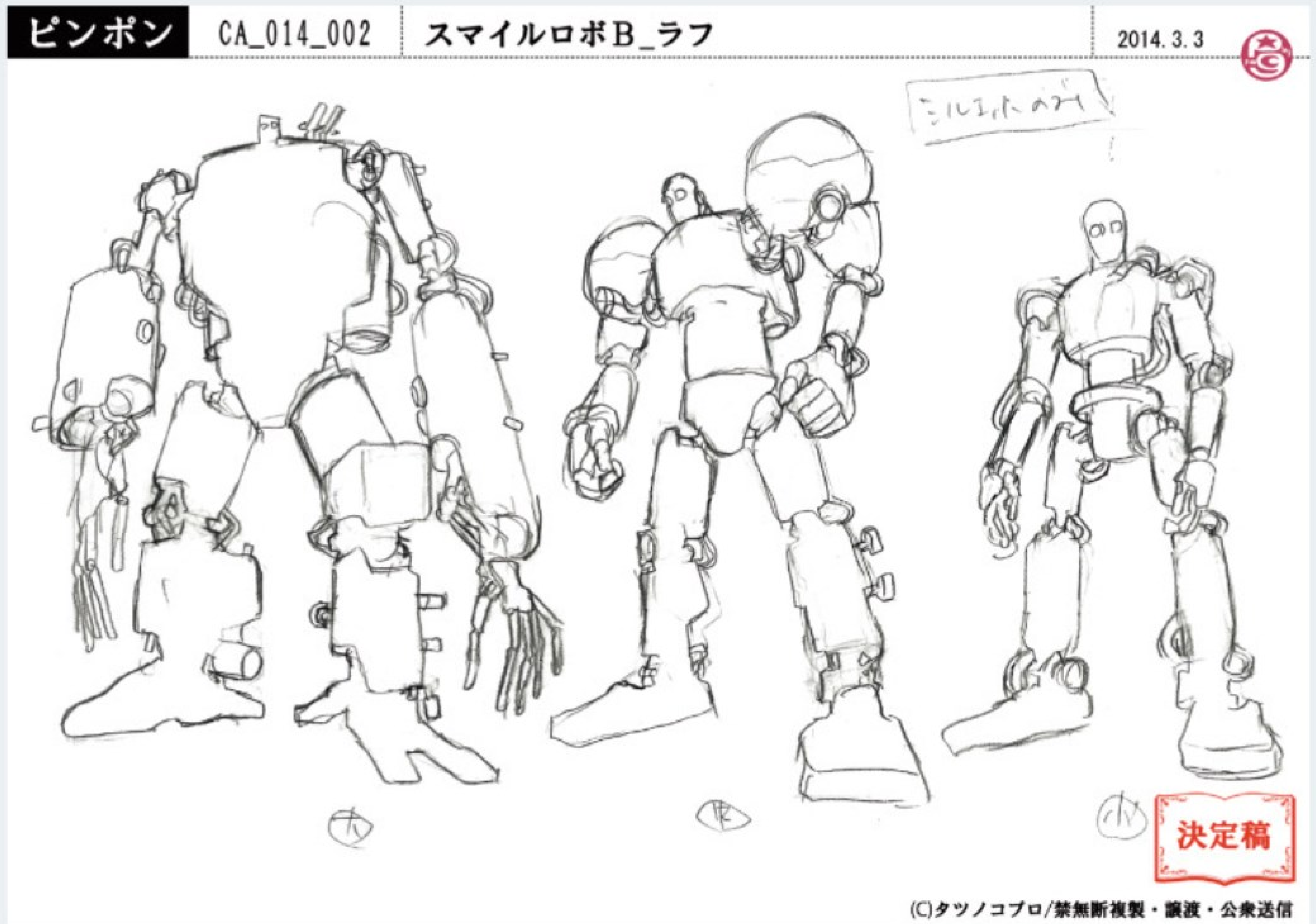

ピンポン
CA_010_002
高村(片瀬高)_制服(夏服)・カバン
2014. 4. 6
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

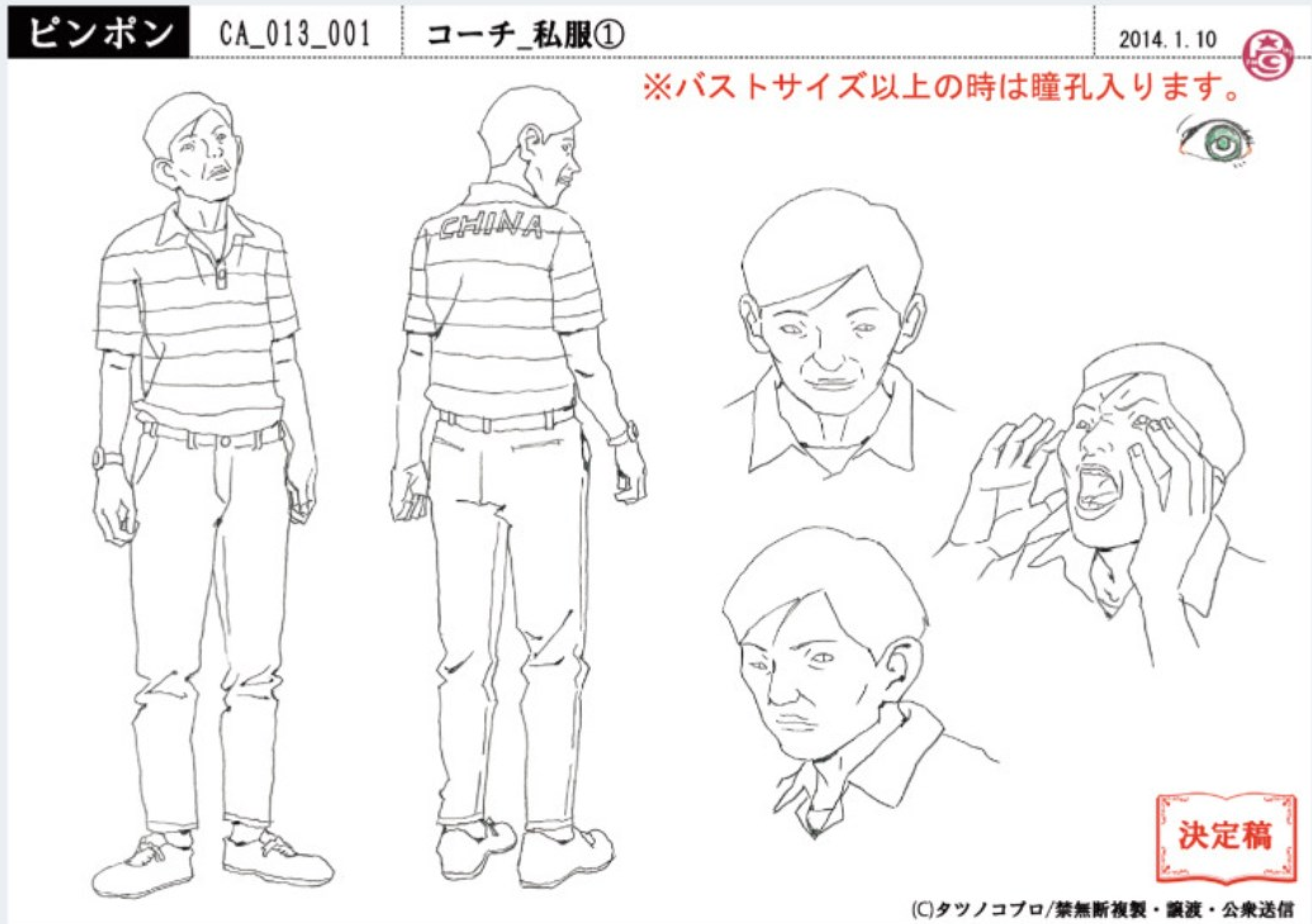

ピンポン
CA_011_001
ドテチン(タムラの客)
2014. 1. 7
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
ユニフォーム塗り分けあり
改訂稿
2/3
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_012_003
ヒーロー_お面をつけた少年_ラフ
2014. 4. 29
お面
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン CA_012_001 ヒーロー①_ラフ 2013. 12. 17
羽の大きさは
コンテに準拠して下さい
基本的に内線無し
左腕に時計
↑ベルトUP時
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン CA_014_001 スマイルロボA（腕のみ）_ラフ 2014. 3. 3
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン CA_014_002 スマイルロボB_ラフ 2014. 3. 3
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

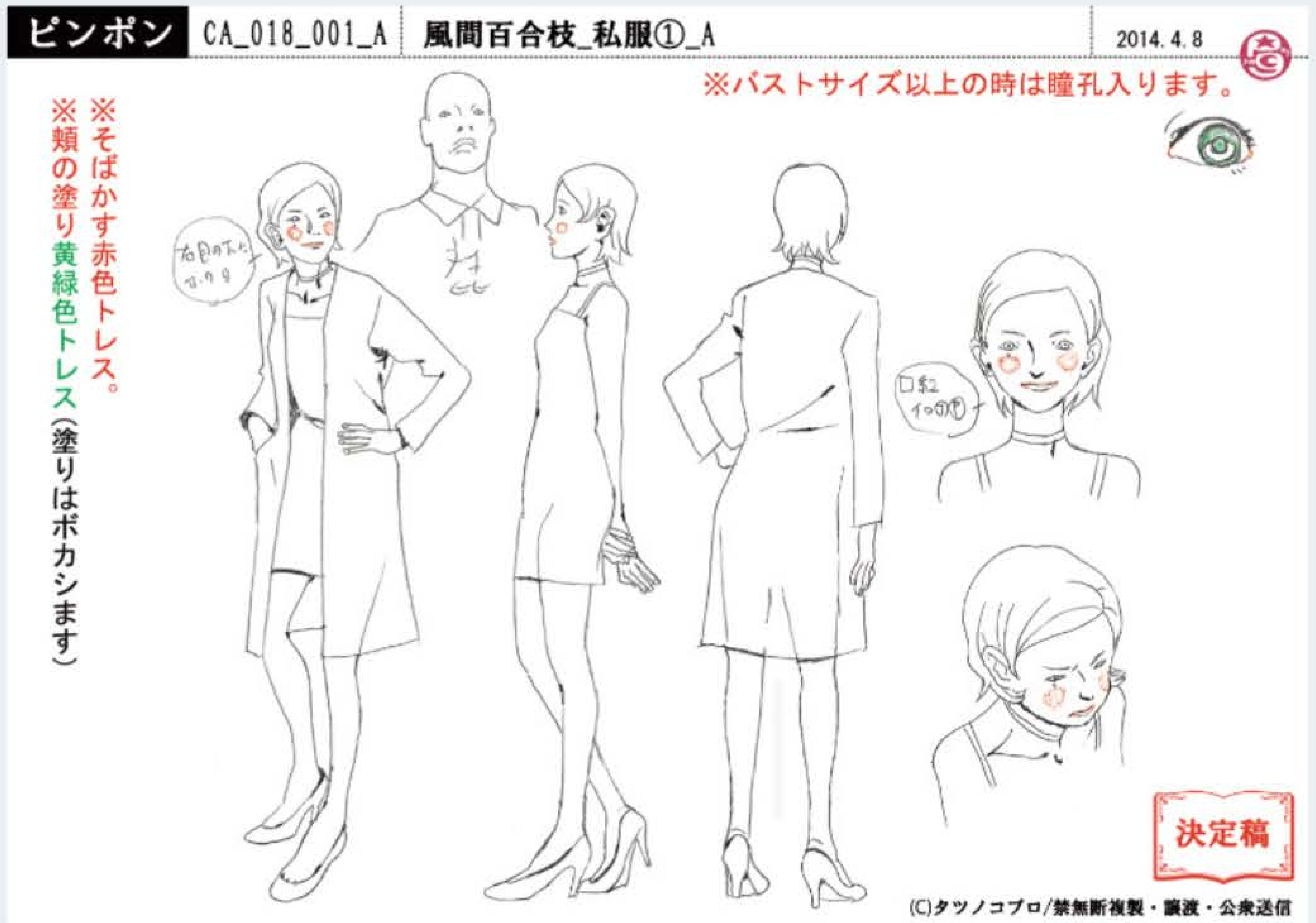

ピンポン CA_013_001 コーチ_私服① 2014. 1. 10
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
CHINA
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

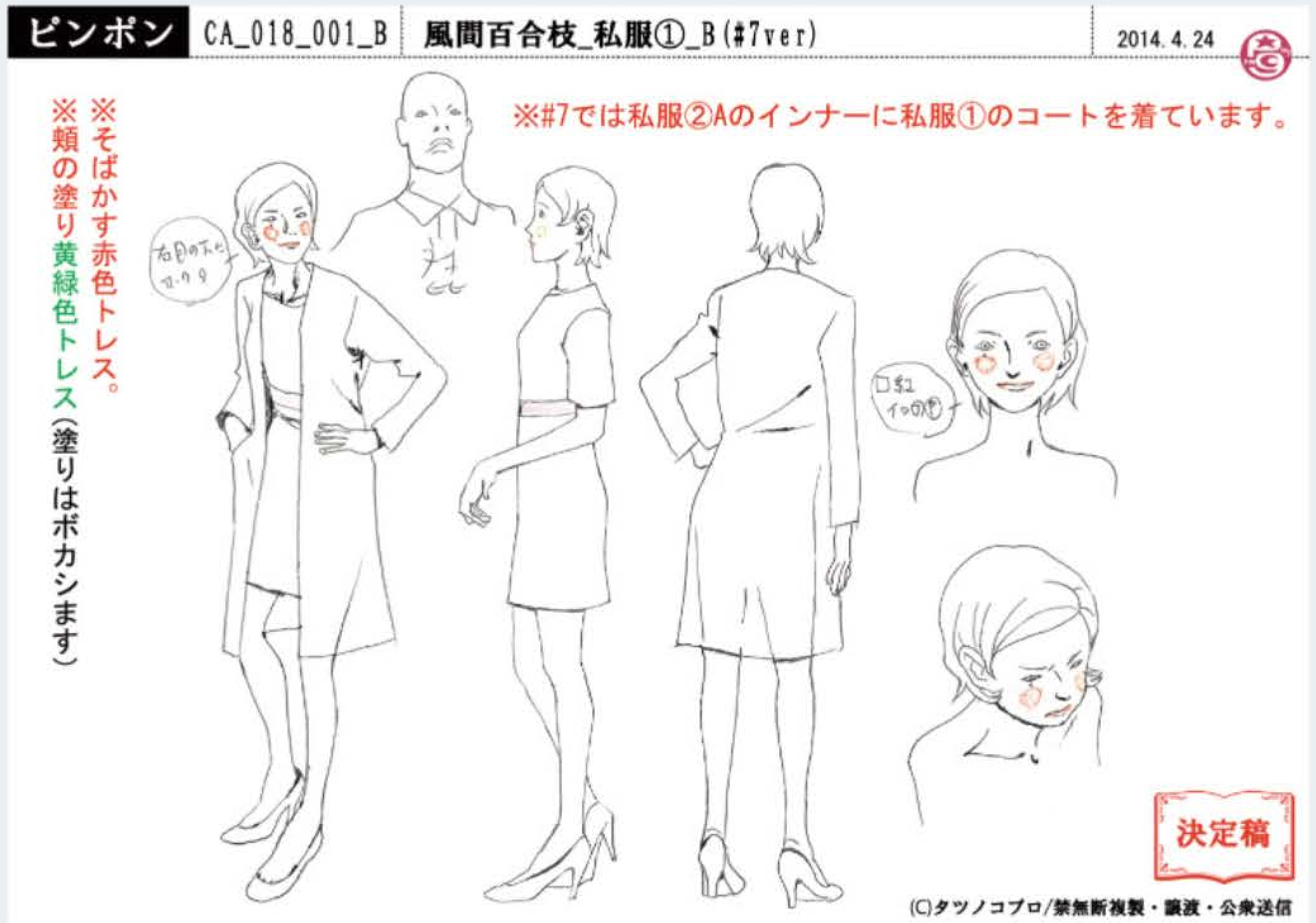

ピンポン
CA_016_001
小泉夫人_私服①_ラフ
2014. 1. 21
※バストサイズ以上の時は
瞳孔入ります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_017_001
風間竜_スーツ
2014. 4. 8
※頬の線色トレス。
※バストサイズ以上の時は
瞳孔入ります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

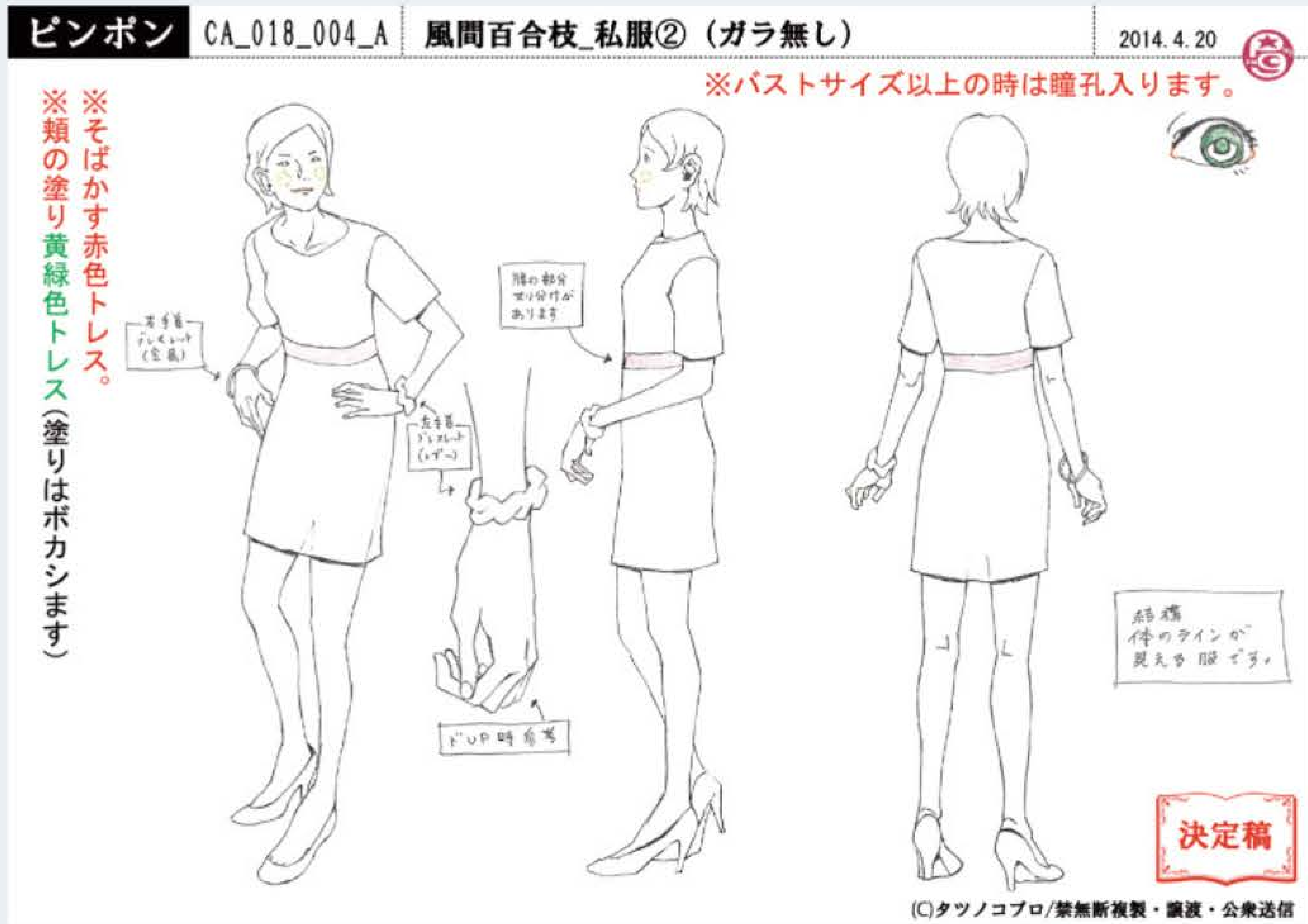

ピンポン
CA_017_002
風間竜_表情①
2014. 4. 8
※頬の線色トレス。
※バストサイズ以上の時は
瞳孔入ります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

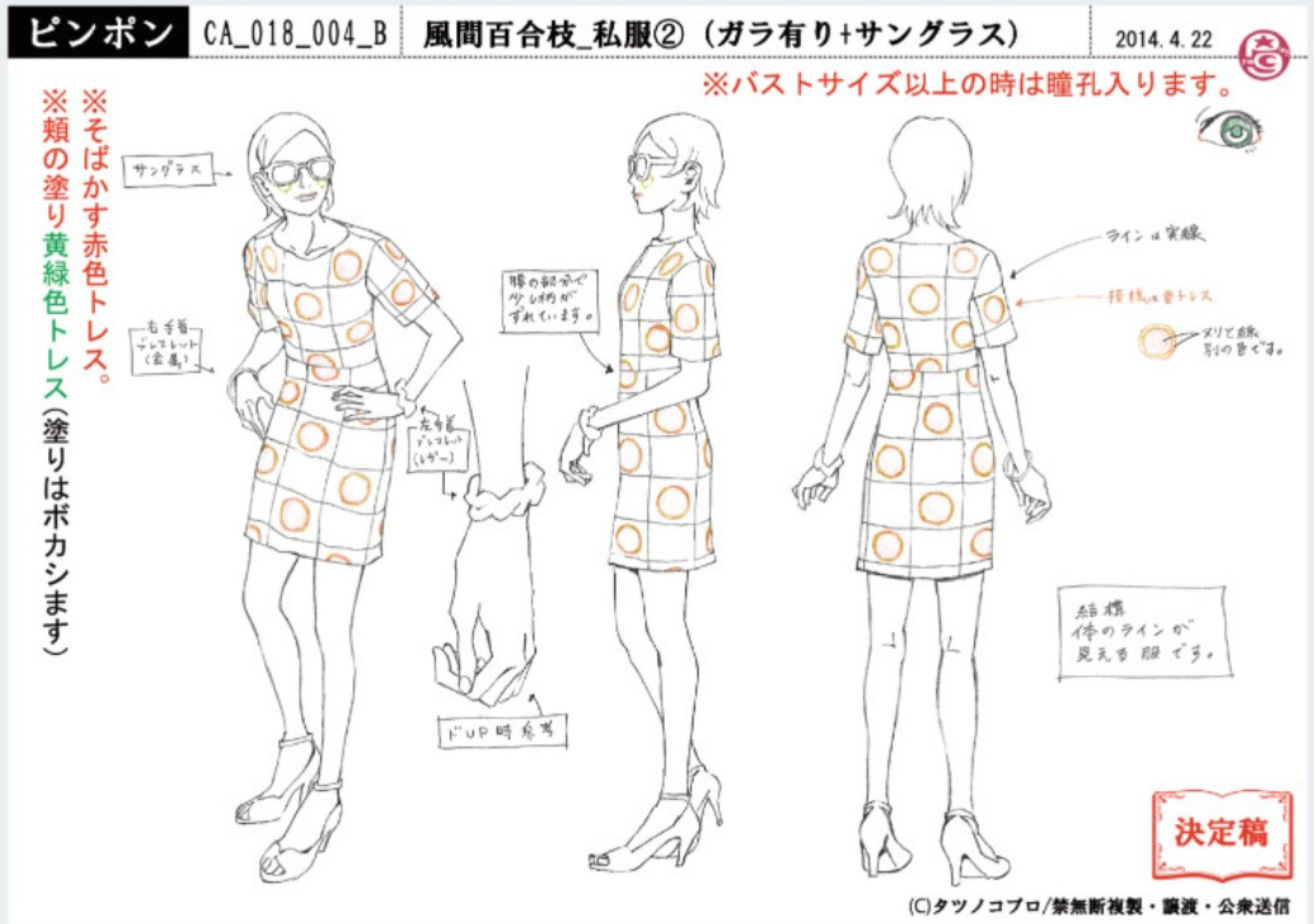

ピンポン
CA_019_002
風間卓_ジャージ
2014. 4. 6
Tシャツ + ジャージパンツ
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

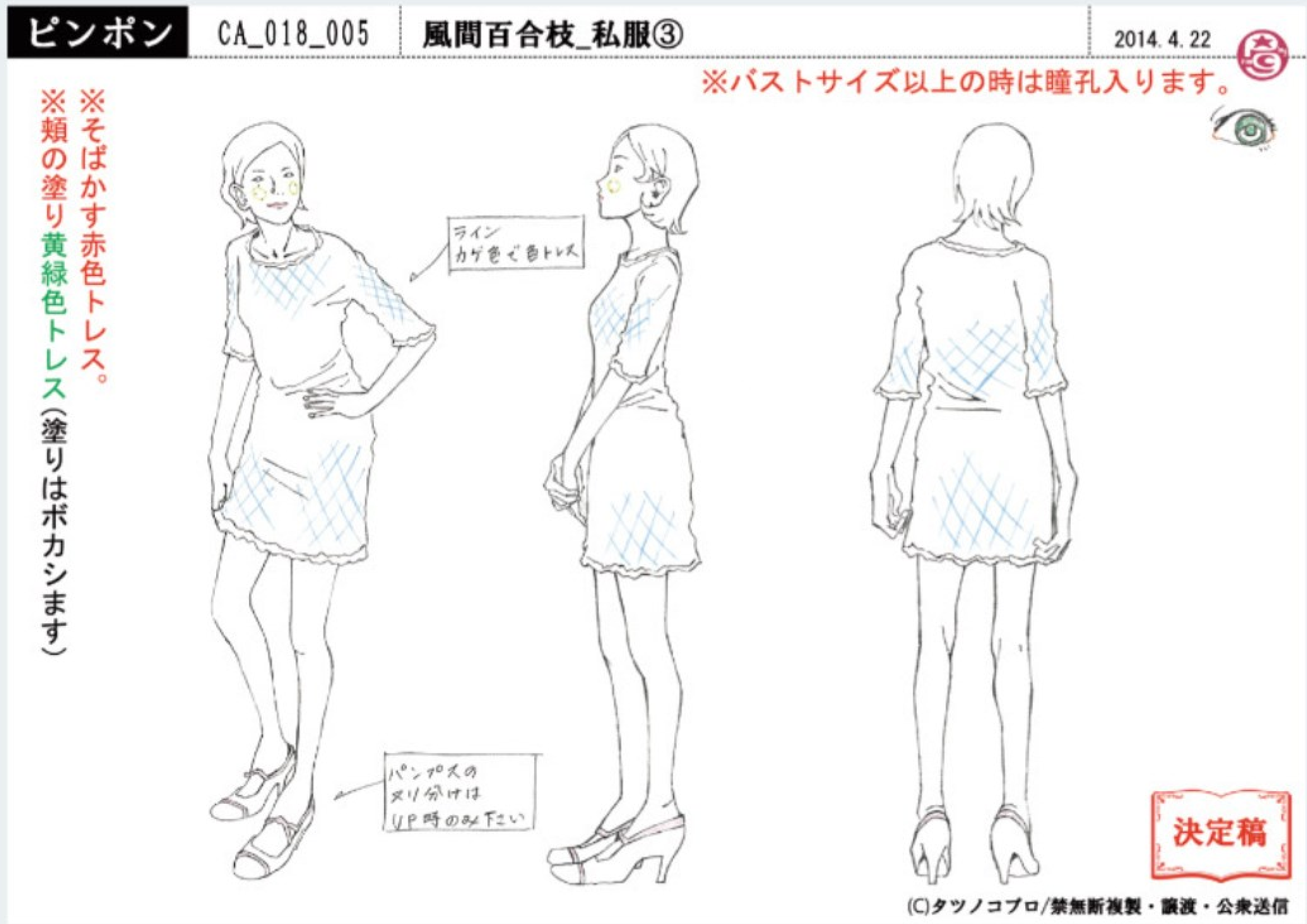

ピンポン
CA_018_001_A
風間百合枝_私服①_A
2014. 4. 8
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
※そばかす赤色トレス。
※頬の塗り黄緑色トレス(塗りはボカシます)
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

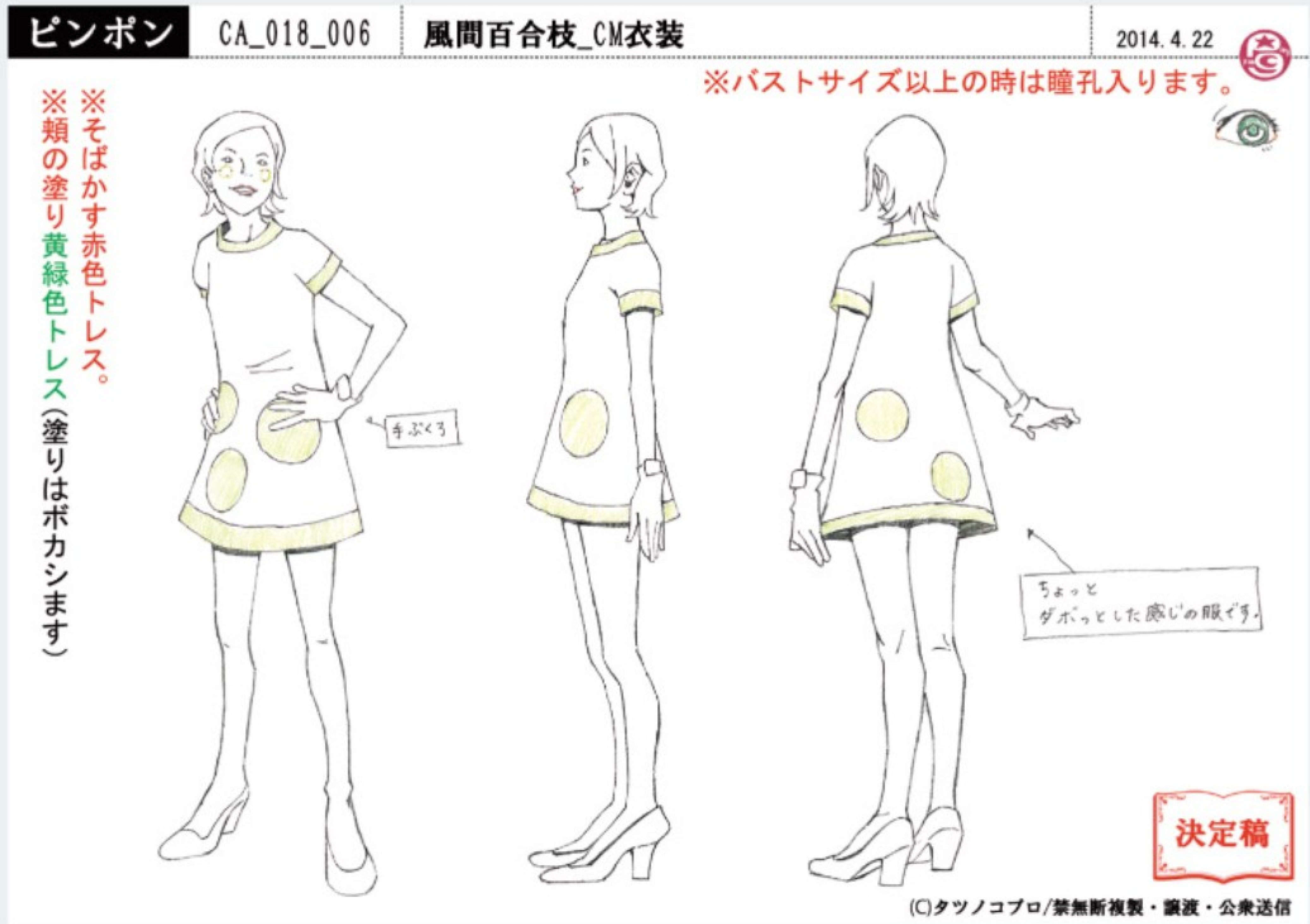

ピンポン
CA_018_001_B
風間百合枝_私服①_B(#7ver)
2014. 4. 24
※#7では私服②Aのインナーに私服①のコートを着ています。
※そばかす赤色トレス。
※頬の塗り黄緑色トレス(塗りはボカシます)
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

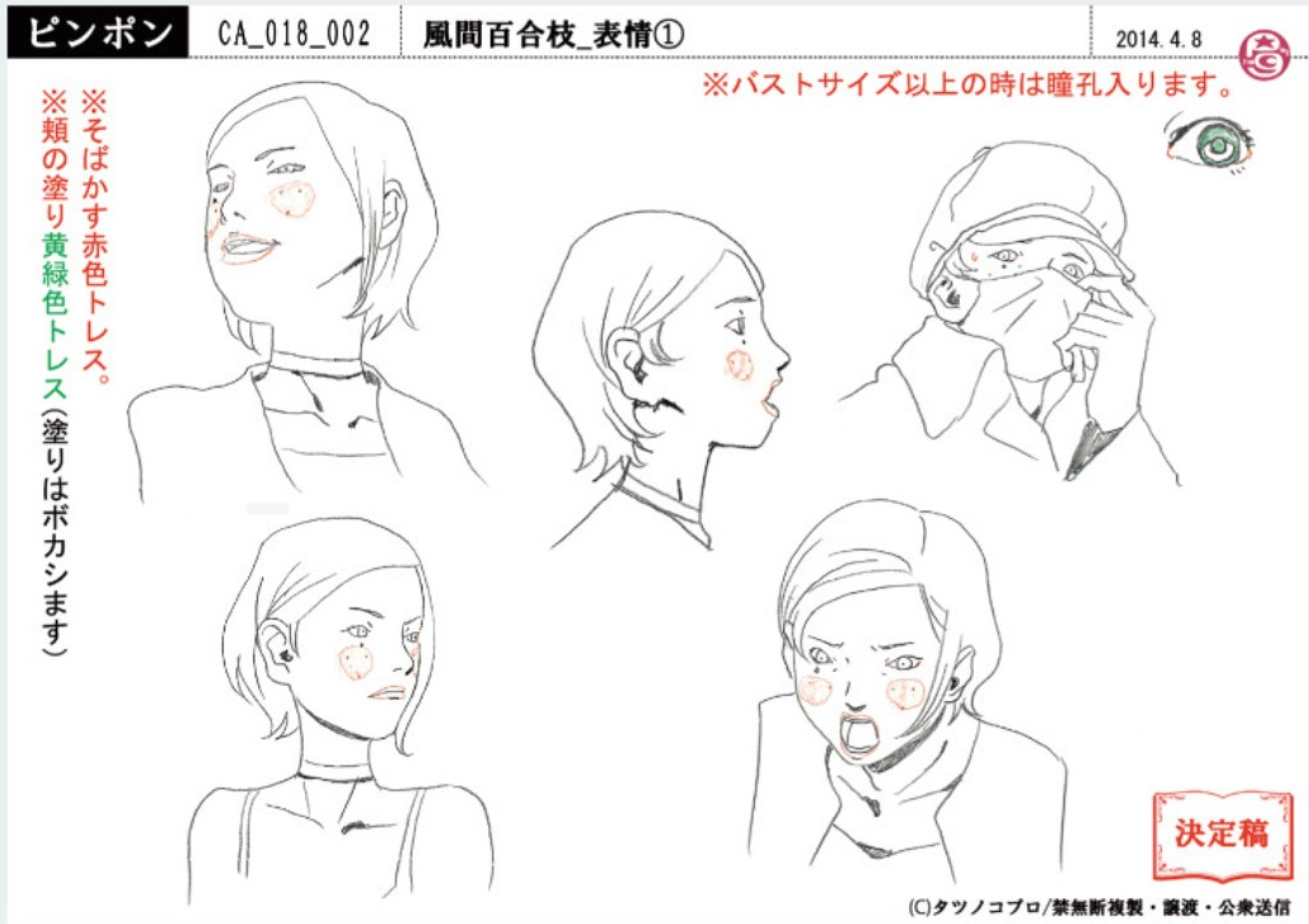

ピンポン
CA_018_003
風間百合枝_変装
2014. 4. 6
帽子
サングラス
マスク
帽子のツバ長め
中はタートルネック
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

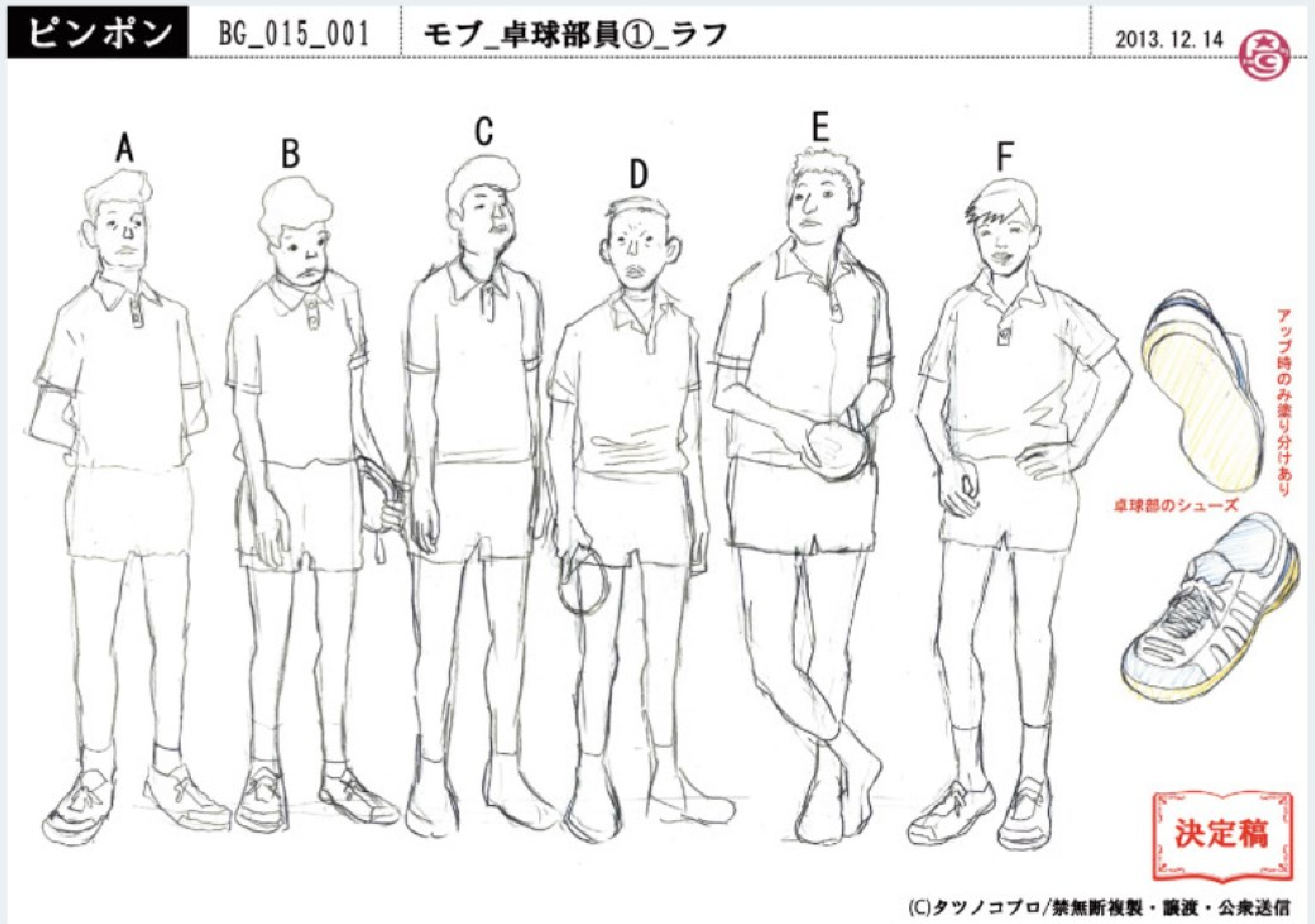

ピンポン
CA_018_004_A
風間百合枝_私服②(ガラ無し)
2014. 4. 20
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
※そばかす赤色トレス。
※頬の塗り黄緑色トレス(塗りはボカシます)
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

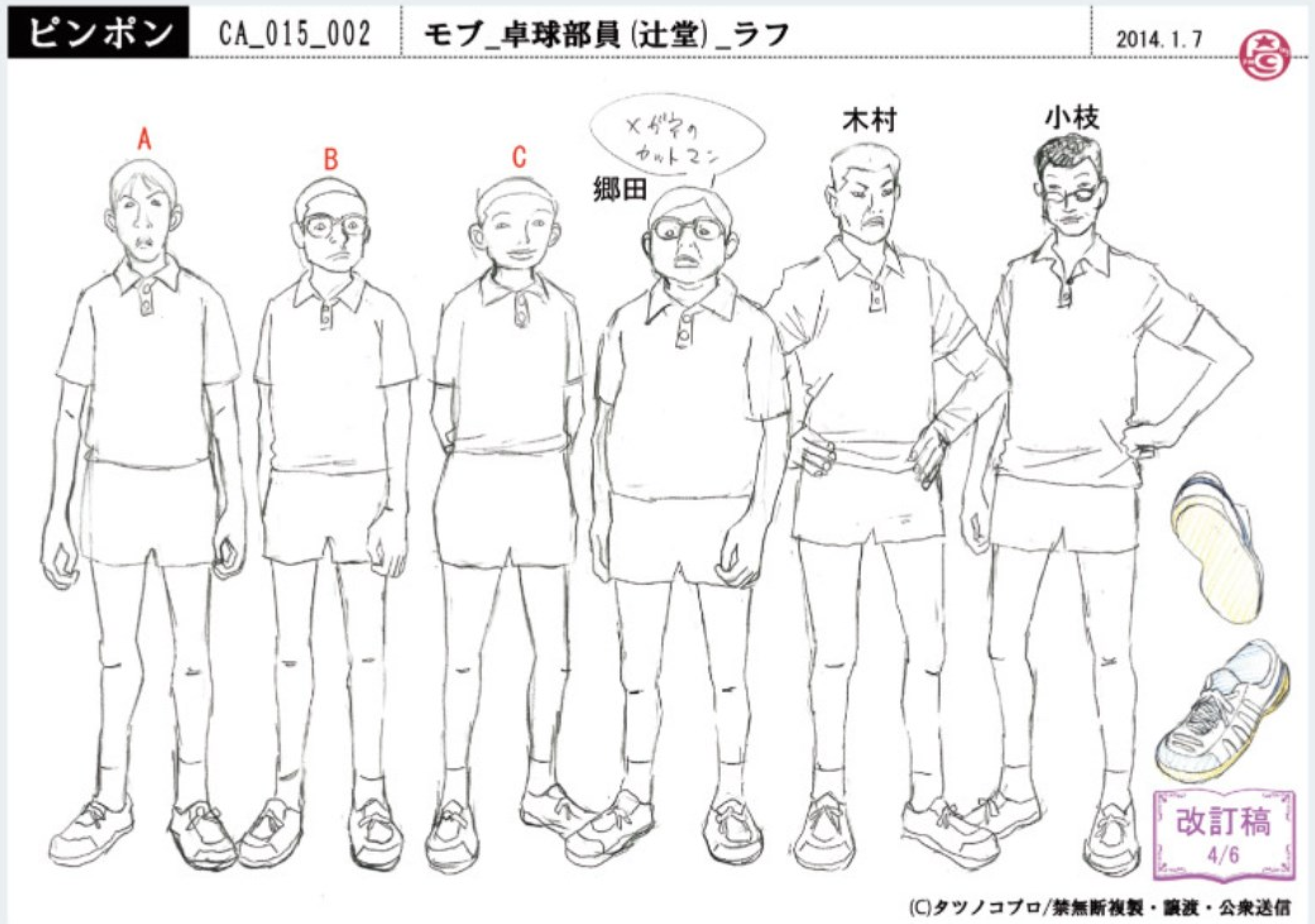

ピンポン
CA_018_004_B
風間百合枝_私服②（ガラ有り+サングラス）
2014. 4. 22
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
※そばかす赤色トレス。
※頬の塗り黄緑色トレス（塗りはボカシます）
サングラス
ライン は 実線
ドUP時参考
結構 体のラインが 見える服です。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

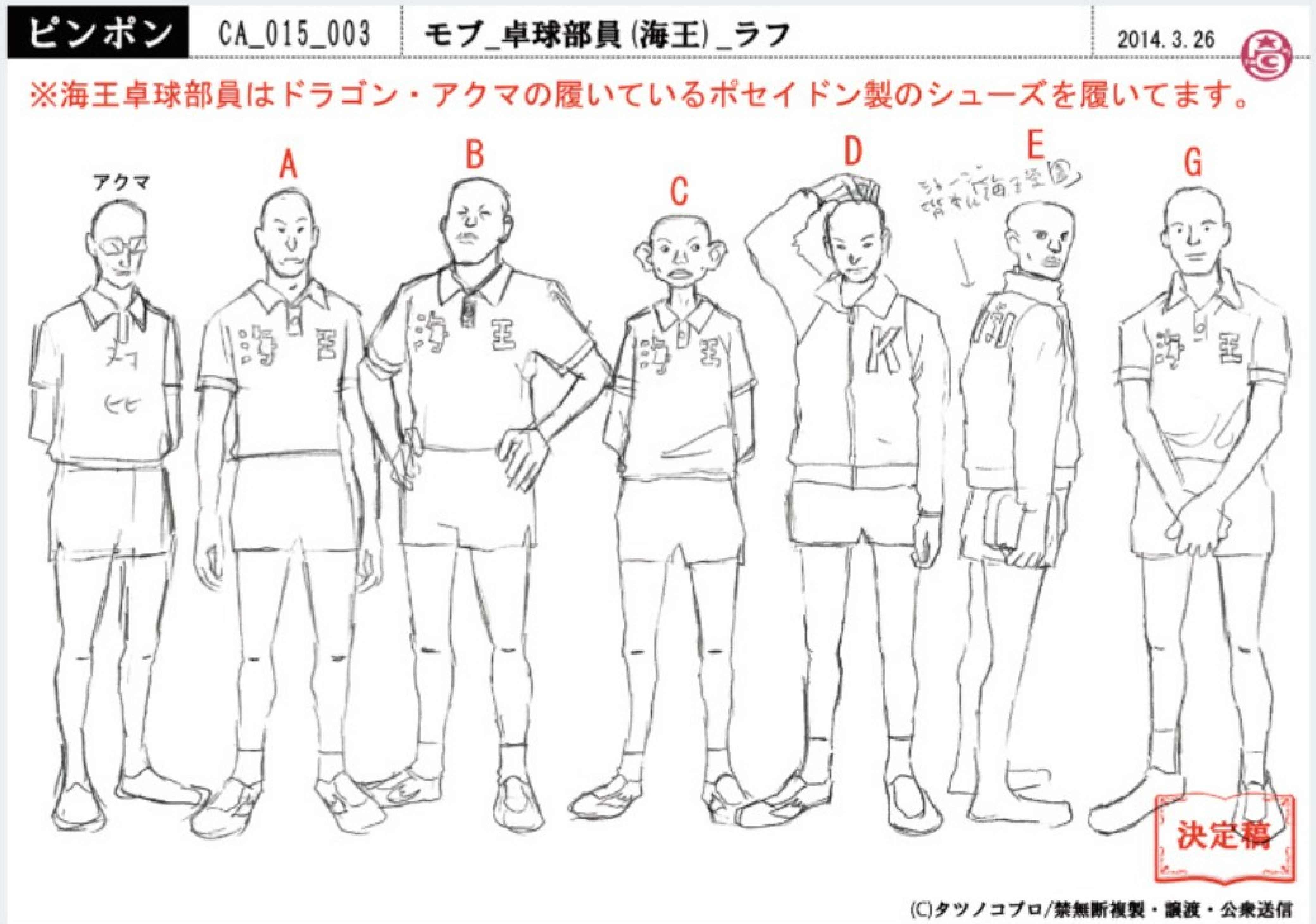

ピンポン
CA_018_005
風間百合枝_私服③
2014. 4. 22
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
※そばかす赤色トレス。
※頬の塗り黄緑色トレス（塗りはボカシます）
ライン カゲ色で色トレス
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

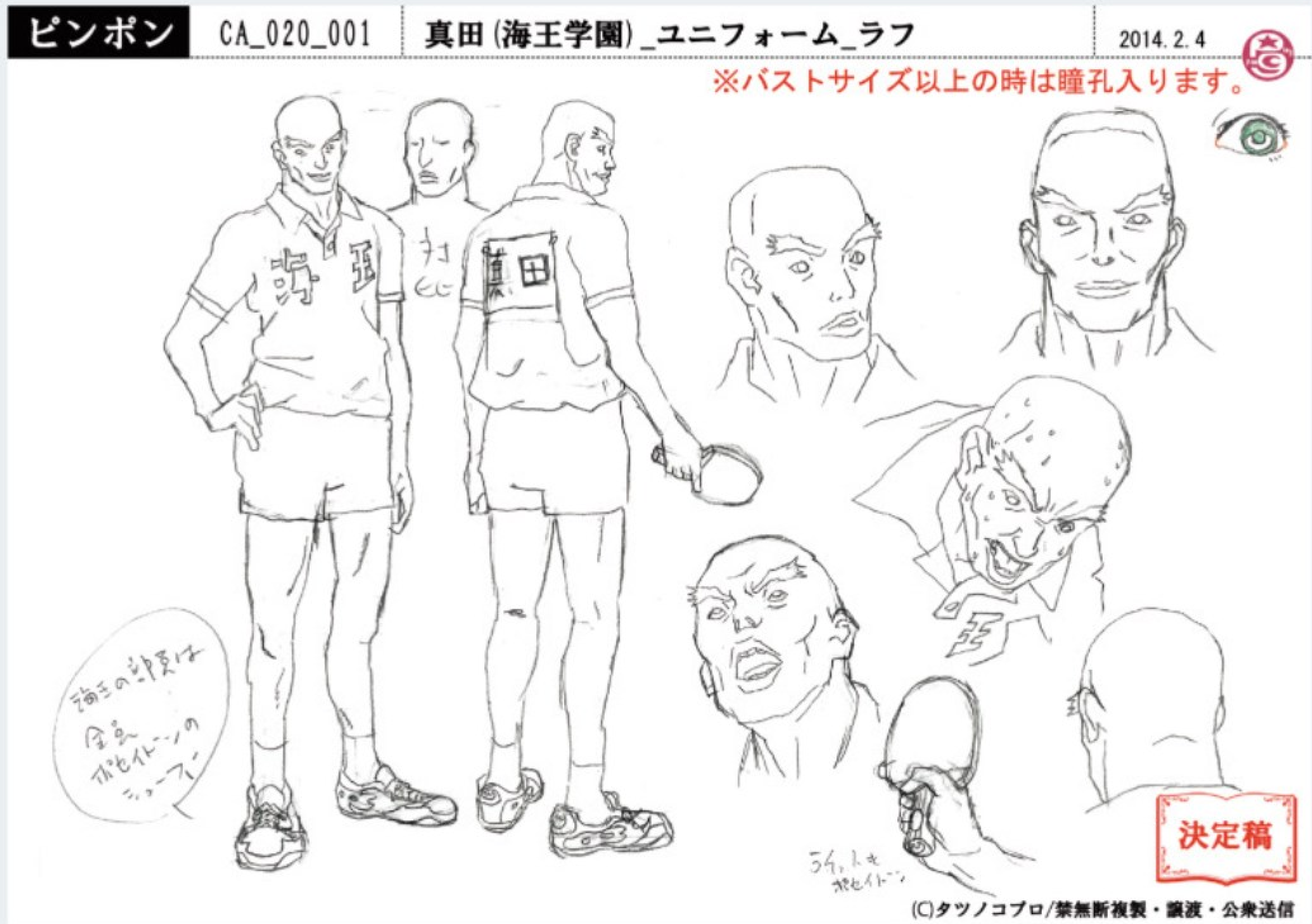

ピンポン
CA_018_006
風間百合枝_CM衣装
2014. 4. 22
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
※そばかす赤色トレス。
※頬の塗り黄緑色トレス（塗りはボカシます）
手ぶくろ
ちょっと ダボっとした感じの服です。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

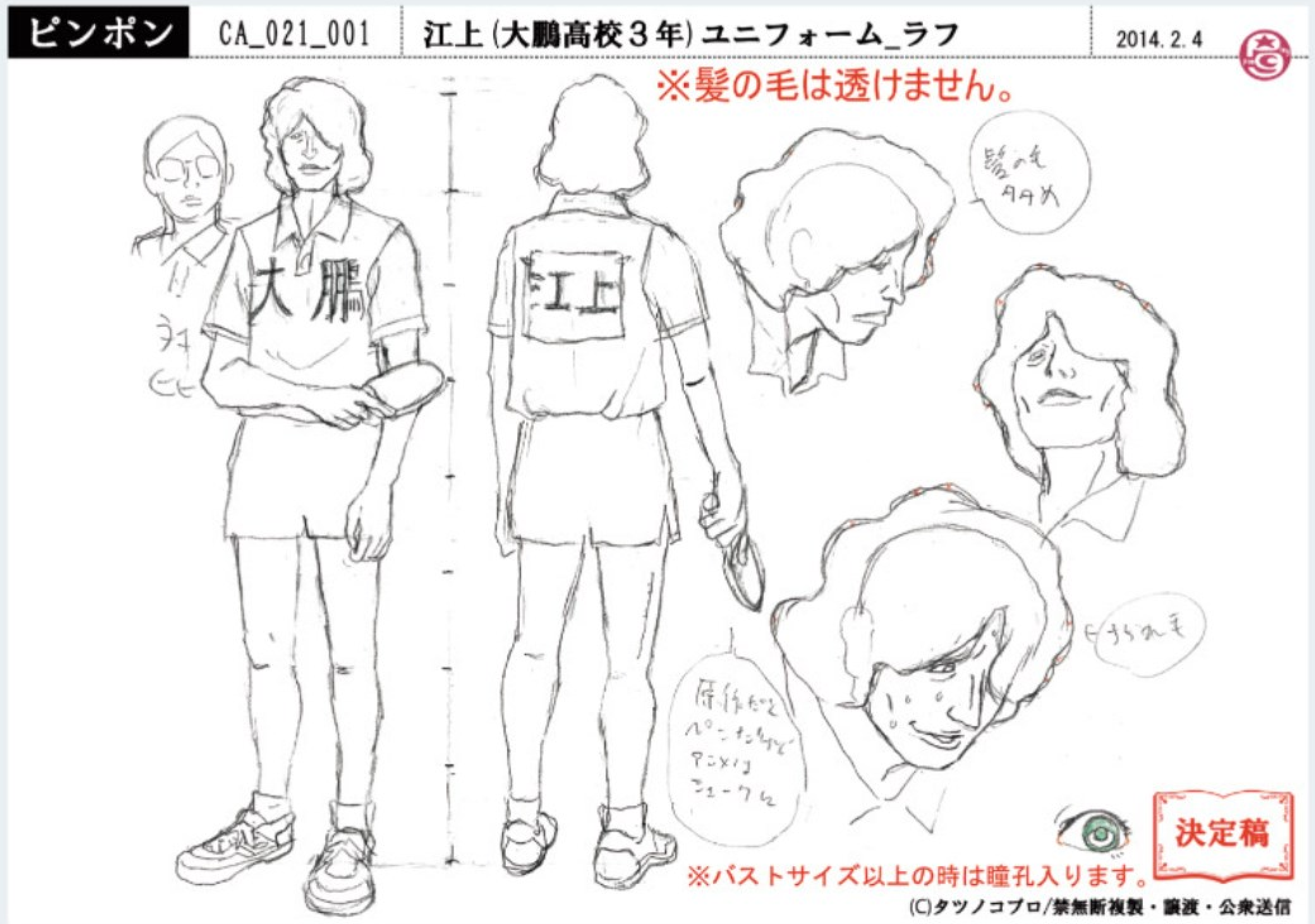

ピンポン
CA_018_002
風間百合枝_表情①
2014. 4. 8
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
※そばかす赤色トレス。
※頬の塗り黄緑色トレス（塗りはボカシます）
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
BG_015_001
モブ_卓球部員①_ラフ
2013. 12. 14
A
B
C
D
E
F
アップ時のみ塗り分けあり
卓球部のシューズ
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_015_002
モブ_卓球部員（辻堂）_ラフ
2014. 1. 7
A
B
C
郷田
木村
小枝
改訂稿
4/6
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

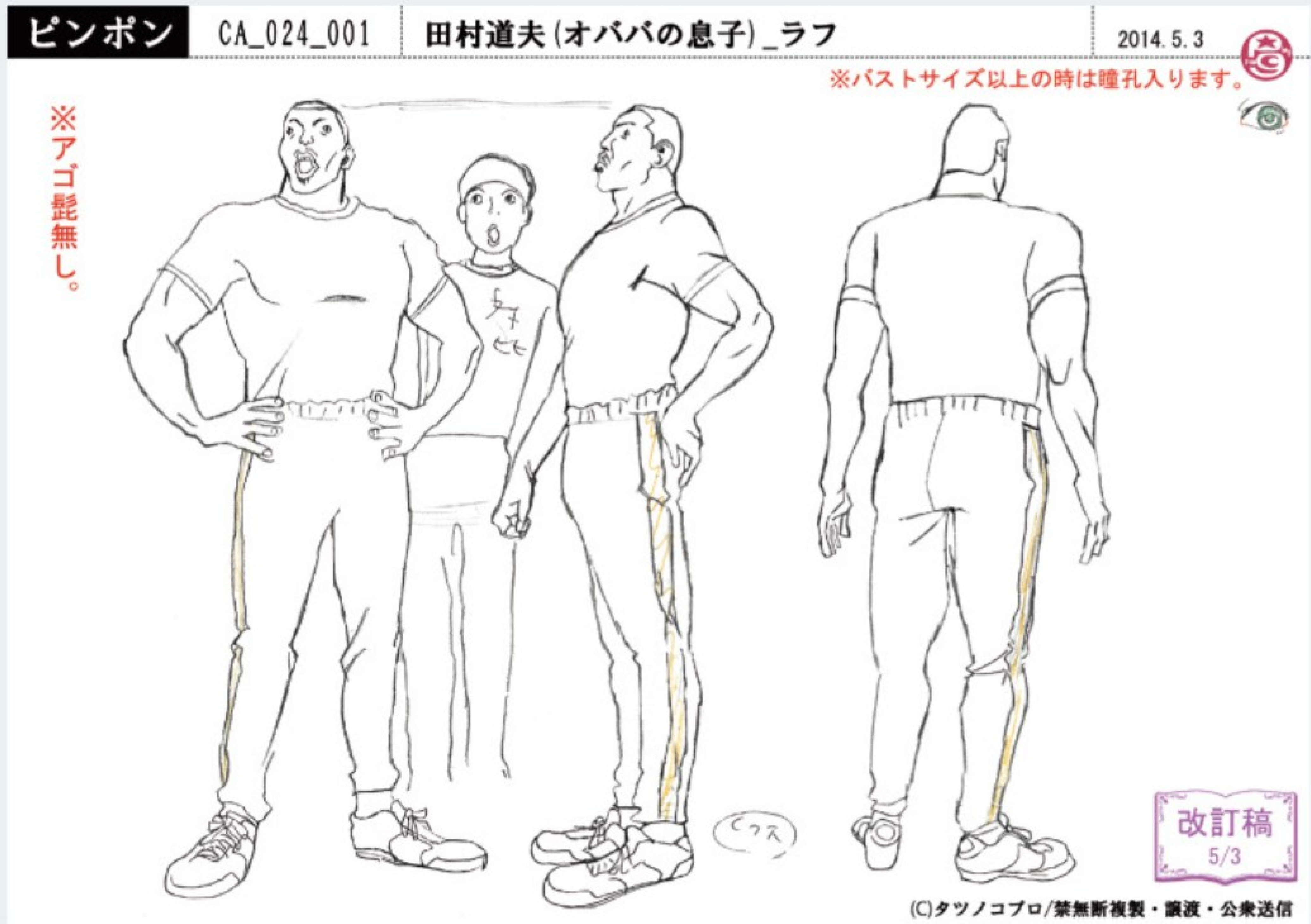

ピンポン
CA_015_003
モブ_卓球部員（海王）_ラフ
2014. 3. 26
※海王卓球部員はドラゴン・アクマの履いているポセイドン製のシューズを履いてます。
アクマ
A
B
C
D
E
G
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_020_001
真田（海王学園）_ユニフォーム_ラフ
2014. 2. 4
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_021_001
江上(大鵬高校３年)ユニフォーム_ラフ
2014. 2. 4
※髪の毛は透けません。
大鵬
江上
決定稿
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

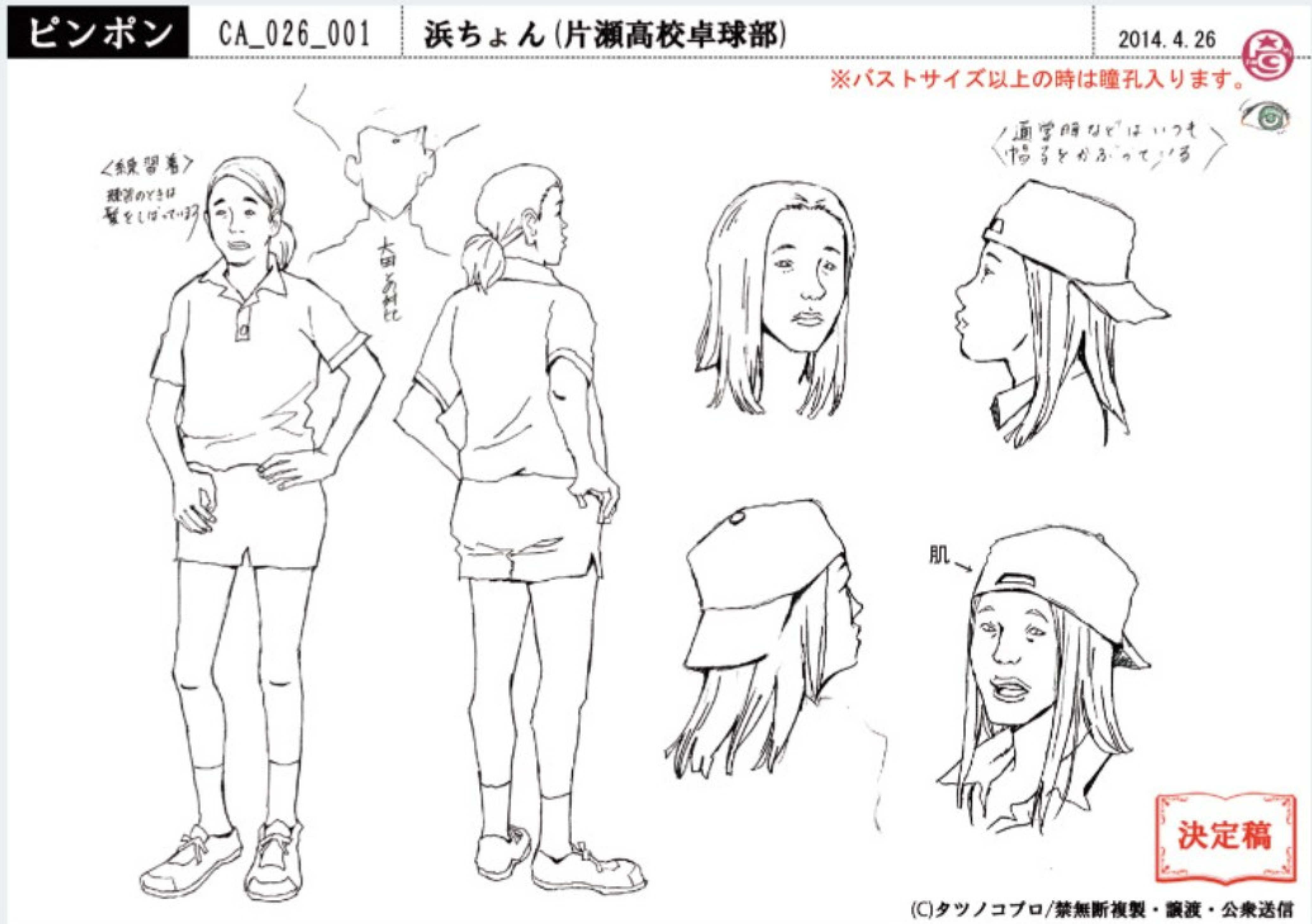

ピンポン
CA_022_001
猫田・上杉(海王学園) ユニフォーム_ラフ
2014. 3. 26
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
猫田
上杉
※ドラゴン・アクマの履いているポセイドン製のシューズを履いてます。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_023_001
チャイナの母_私服①_ラフ
2014. 3. 31
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_024_001
田村道夫(オババの息子)_ラフ
2014. 5. 3
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
※アゴ髭無し。
改訂稿
5/3
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

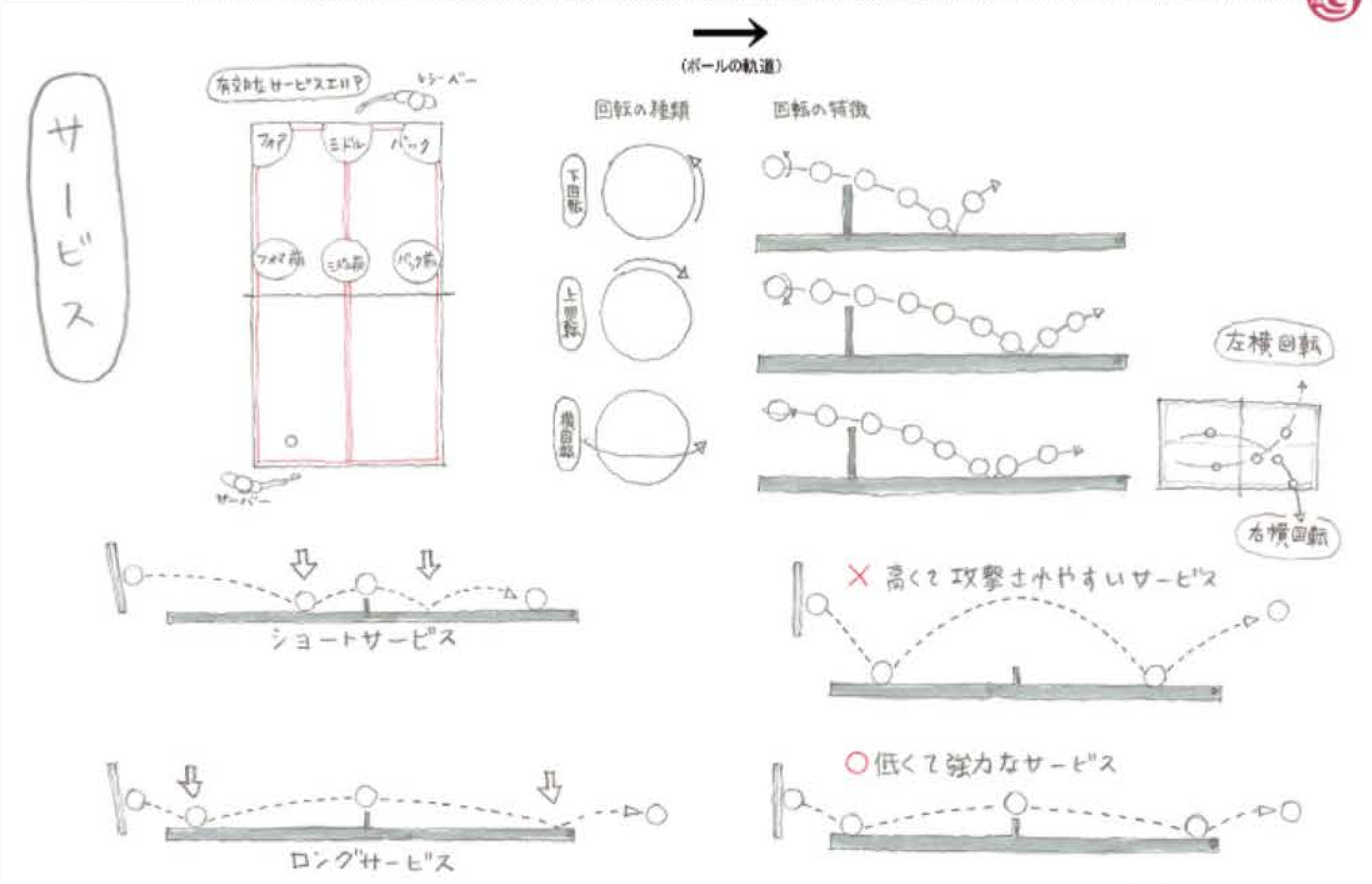

ピンポン
CA_024_002
田村道夫(オババの息子)_表情_ラフ
2014. 4. 26
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_025_001
毛利(海王学園)_ラフ
2014. 4. 26
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
毛利
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

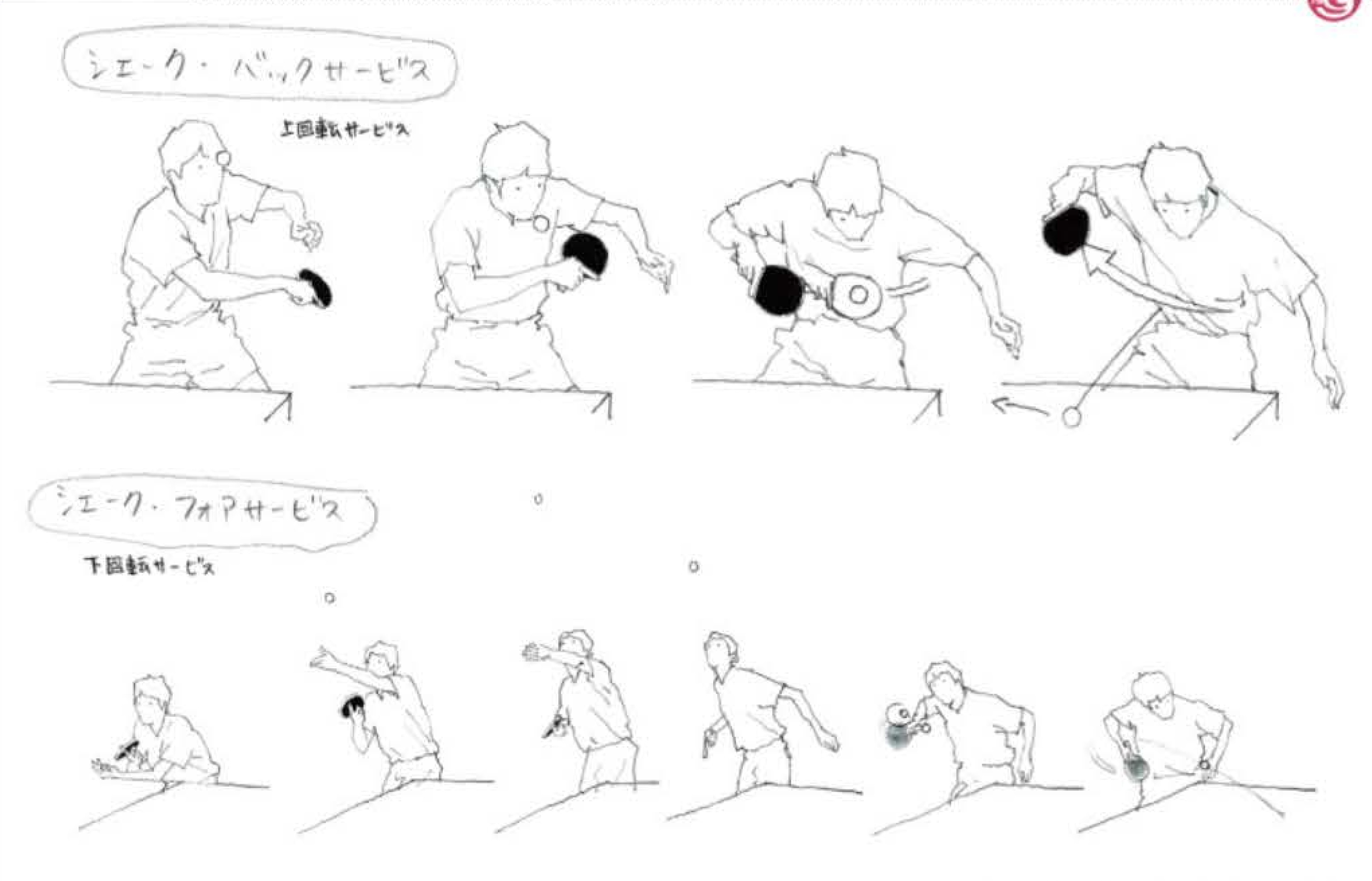

ピンポン
CA_026_001
浜ちょん(片瀬高校卓球部)
2014. 4. 26
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
肌
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
CA_027_001
宮坂(藤農高校卓球部)
2014. 4. 26
※バストサイズ以上の時は瞳孔入ります。
宮坂
シェイクハンド
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

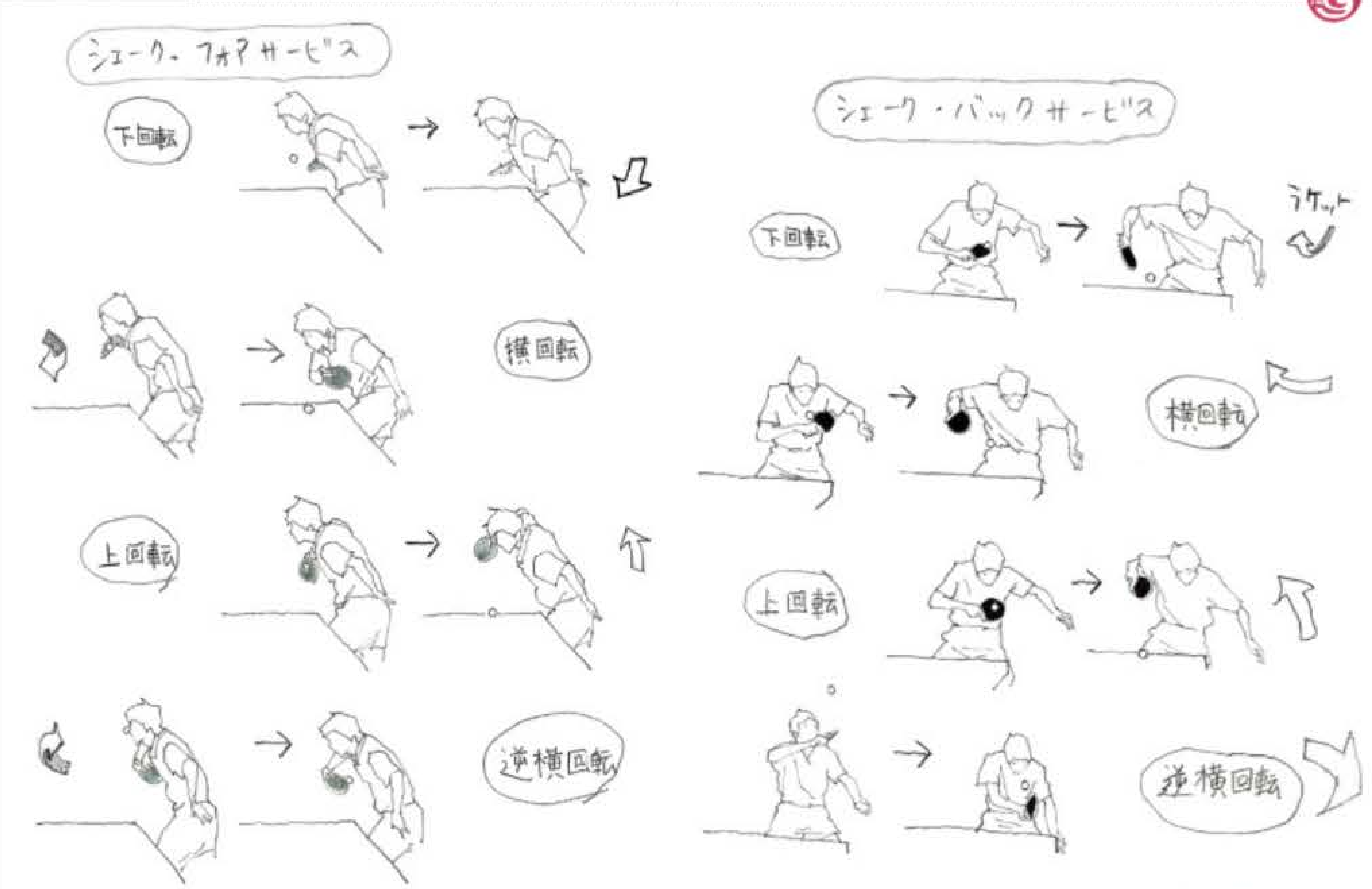
ピンポン PG_001_001 サービス_ボールの回転 2014. 2. 12



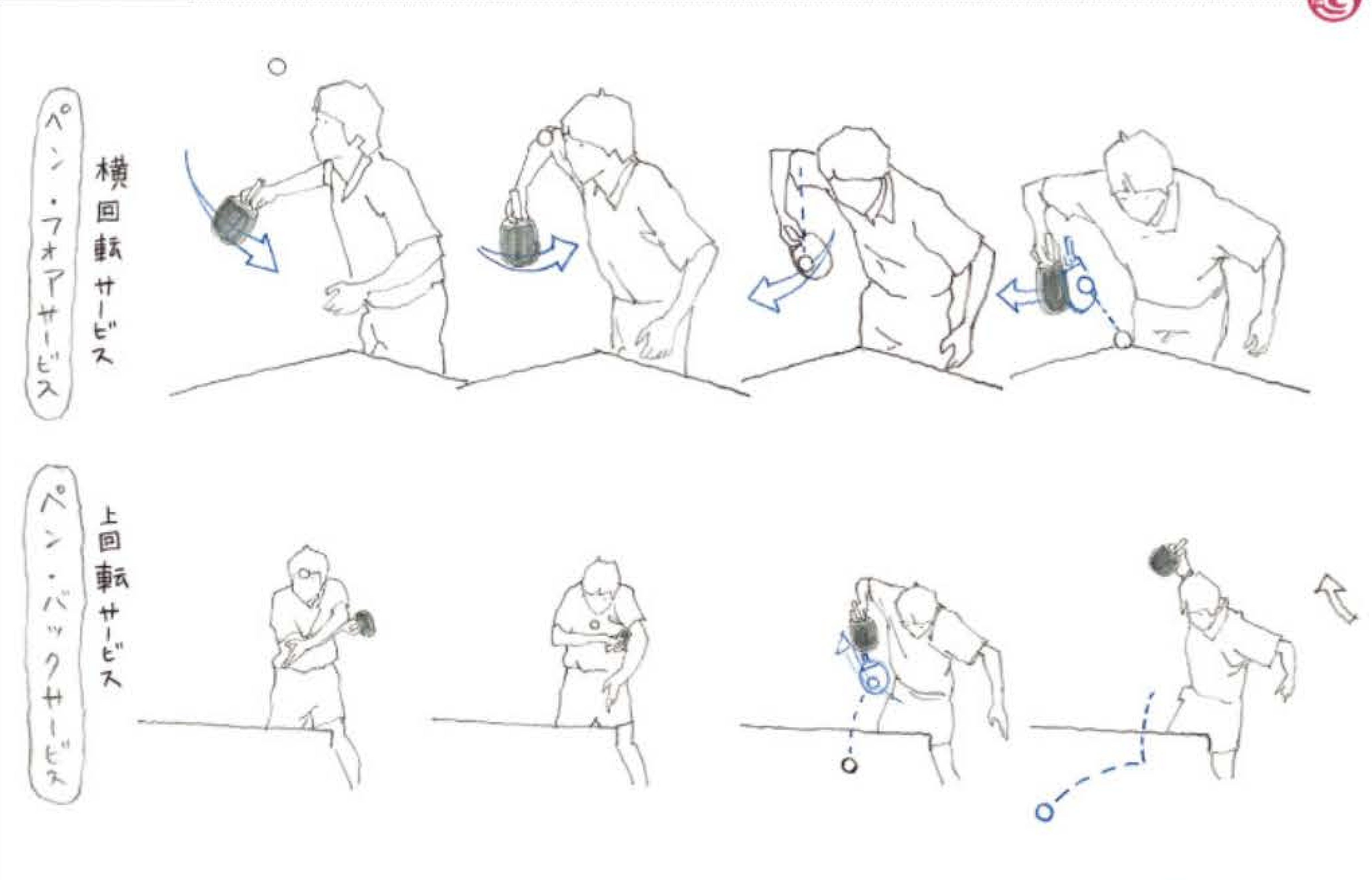
ピンポン PG_001_002 シェークハンド_サービス 2014. 2. 12



ピンポン PG_001_003 シェークハンド_サービス_回転 2014. 2. 12



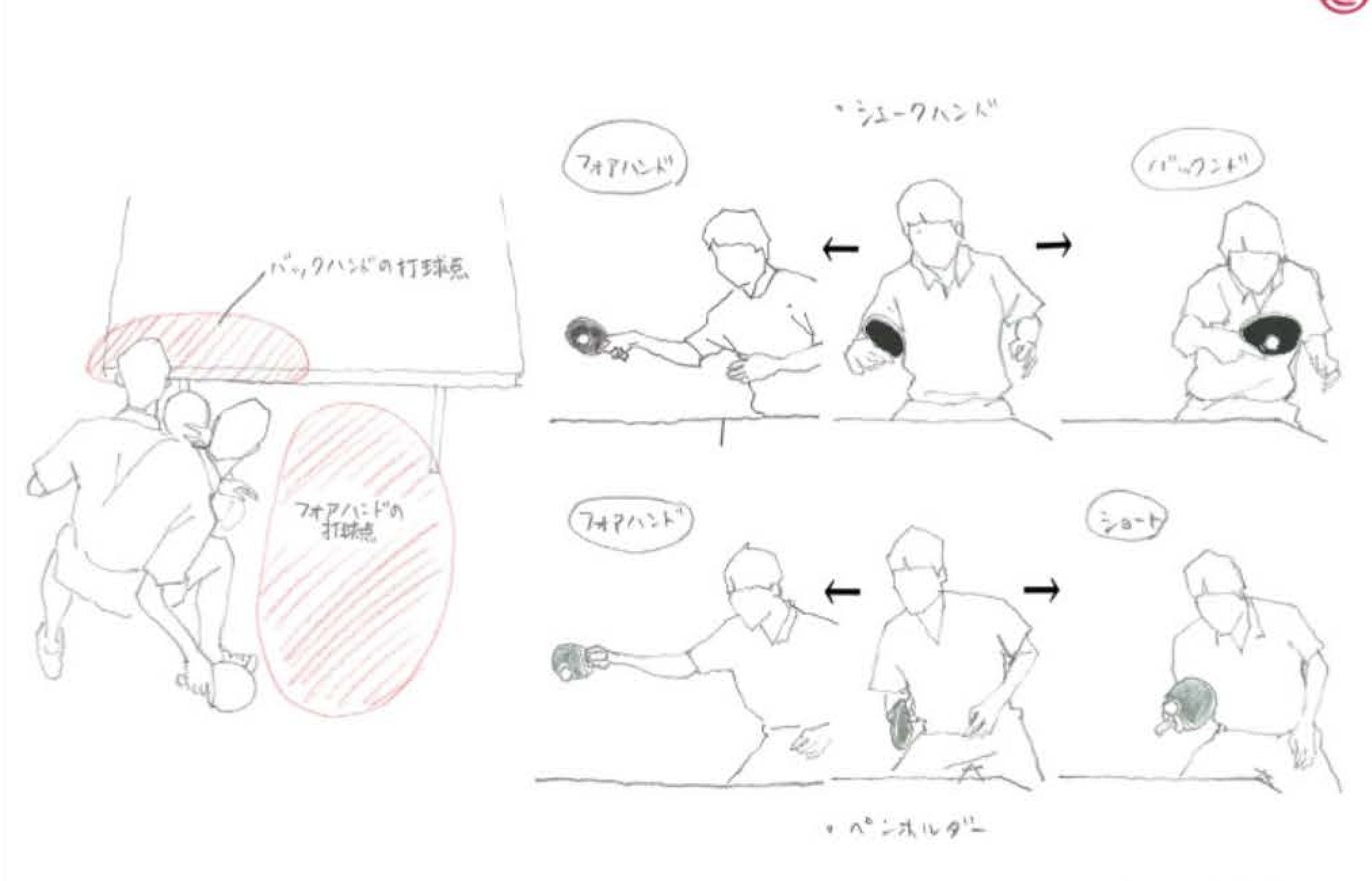
ピンポン PG_001_004 ペンホルダー_サービス 2014. 2. 12



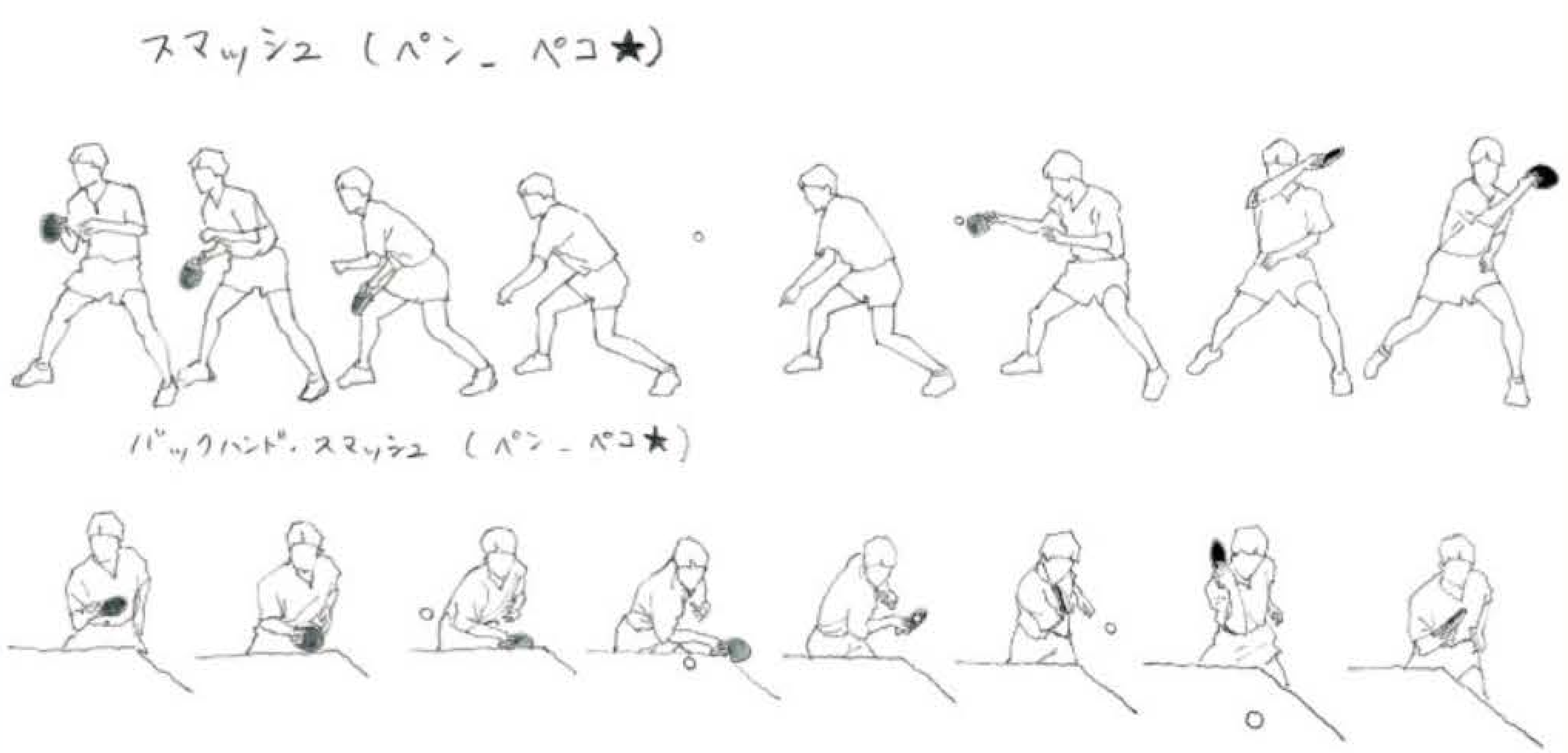
ピンポン　PG_001_005　ペンホルダー_サービス_回転　2014. 2. 12



ピンポン　PG_001_006　フォアハンドとバックハンド　2014. 2. 12



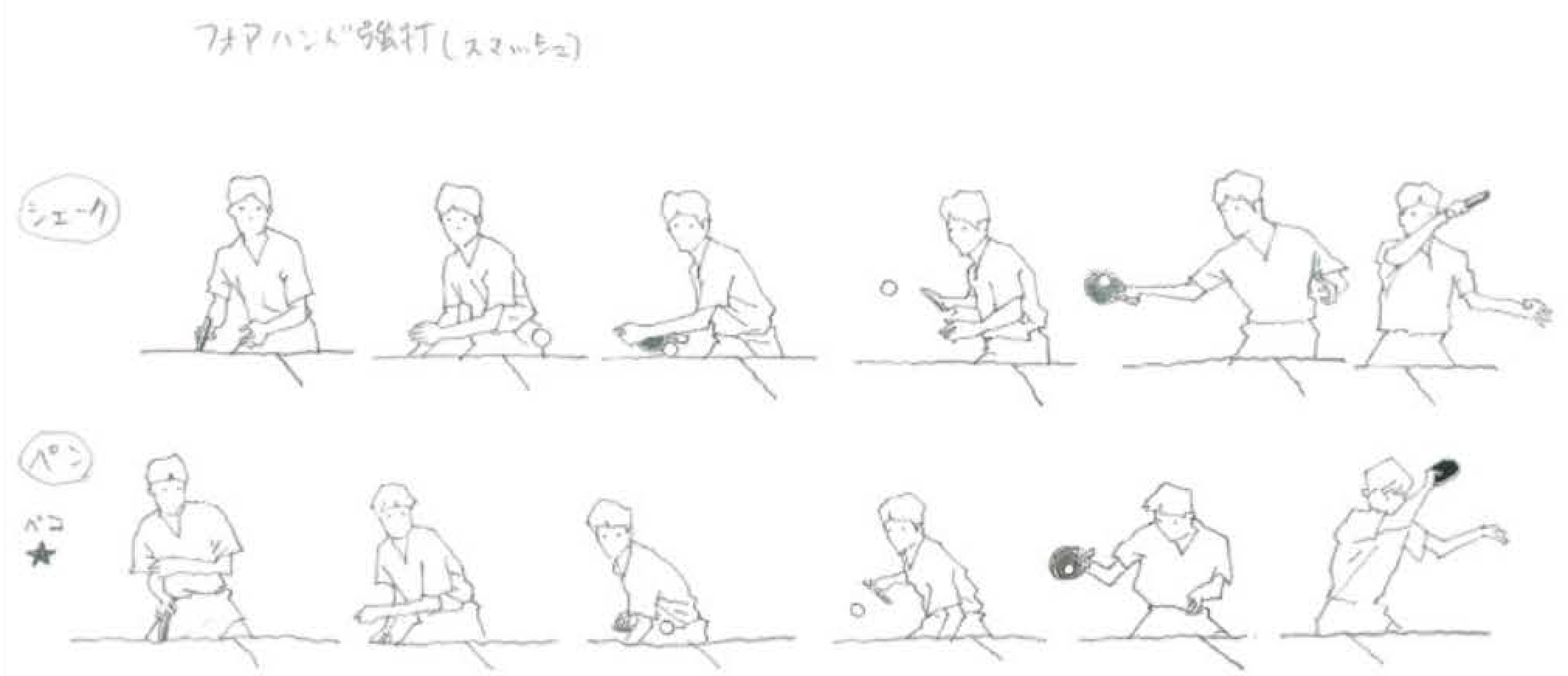
ピンポン　PG_001_007　スマッシュ（ペコ）①　2014. 2. 12



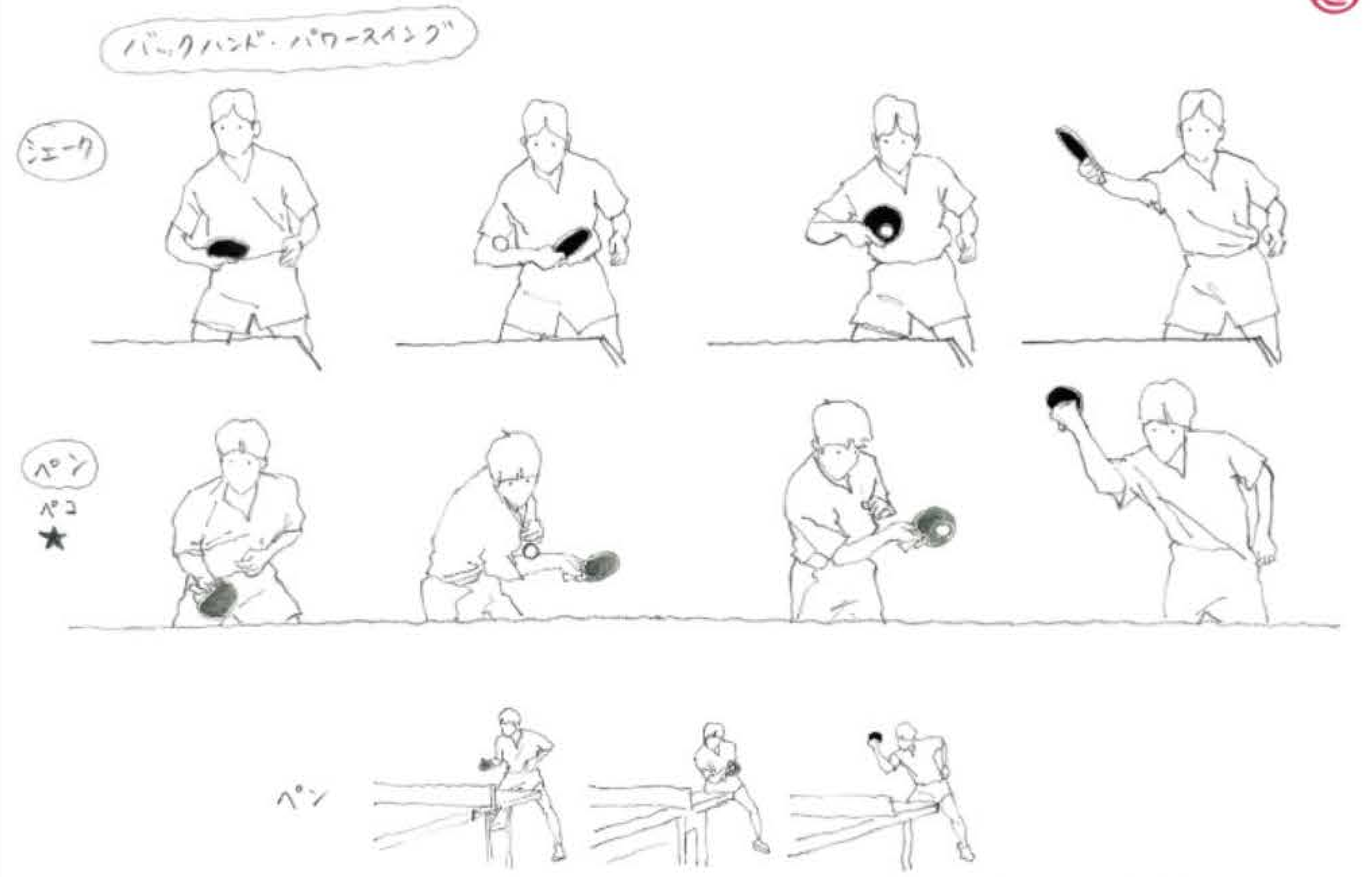
ピンポン　PG_001_008　スマッシュ ②　2014. 2. 12

スマッシュ

ボールを弾くように、フラットに叩き付ける打法。決定打として打つ選手が多い。ドライブより小さいスイングで速いボールを打つことができるが、弾道が直線的になるため、角度がずれると入らない可能性が高い。世界のトップ選手の中には初速が時速280km以上のスマッシュを打つ人もいる。スピードがあるためラケットに当てるのは難しいが、ラケットの角度を合わせて当てれば返球することは可能である。近年はフォームの修正が進んだ結果、ドライブ打法と見分けが付かなくなっている。最近の卓球では、戦型として見られる機会は少ない（ペコ）



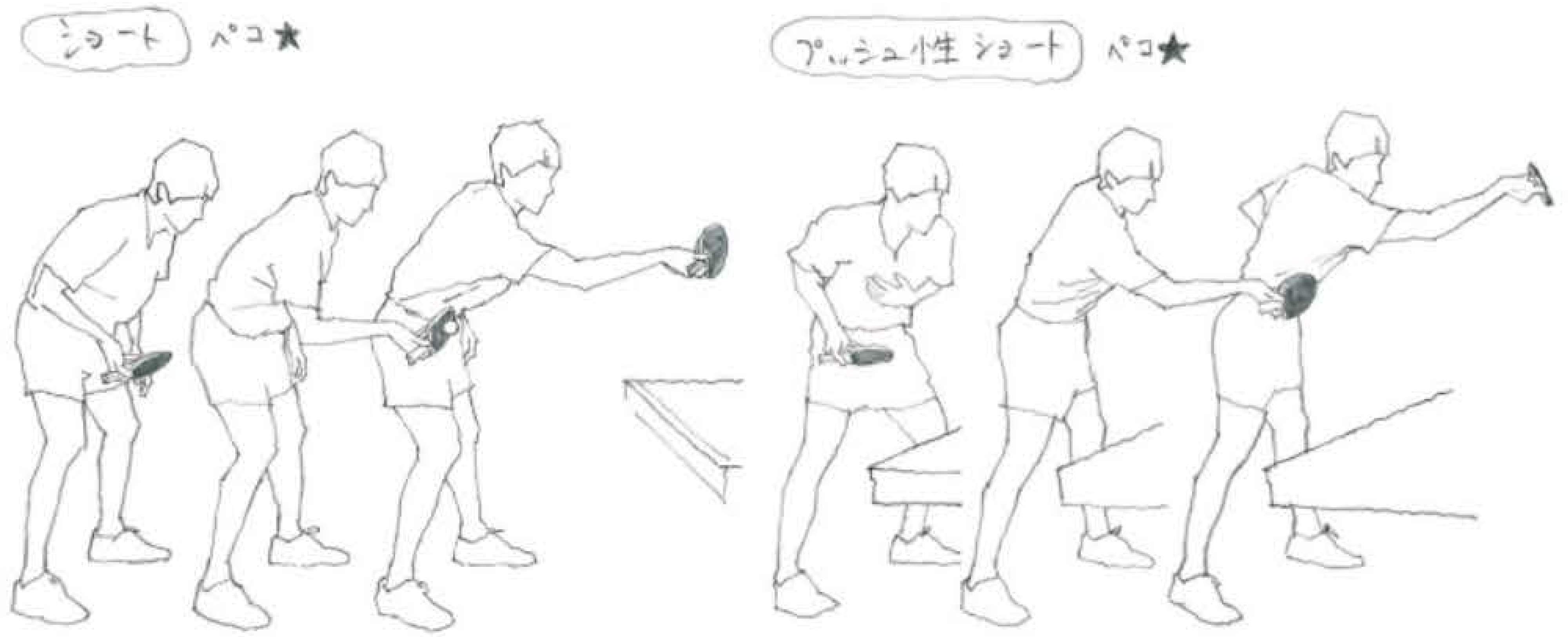
ピンポン　PG_001_009　バックハンド_パワースイング　2014. 2. 12



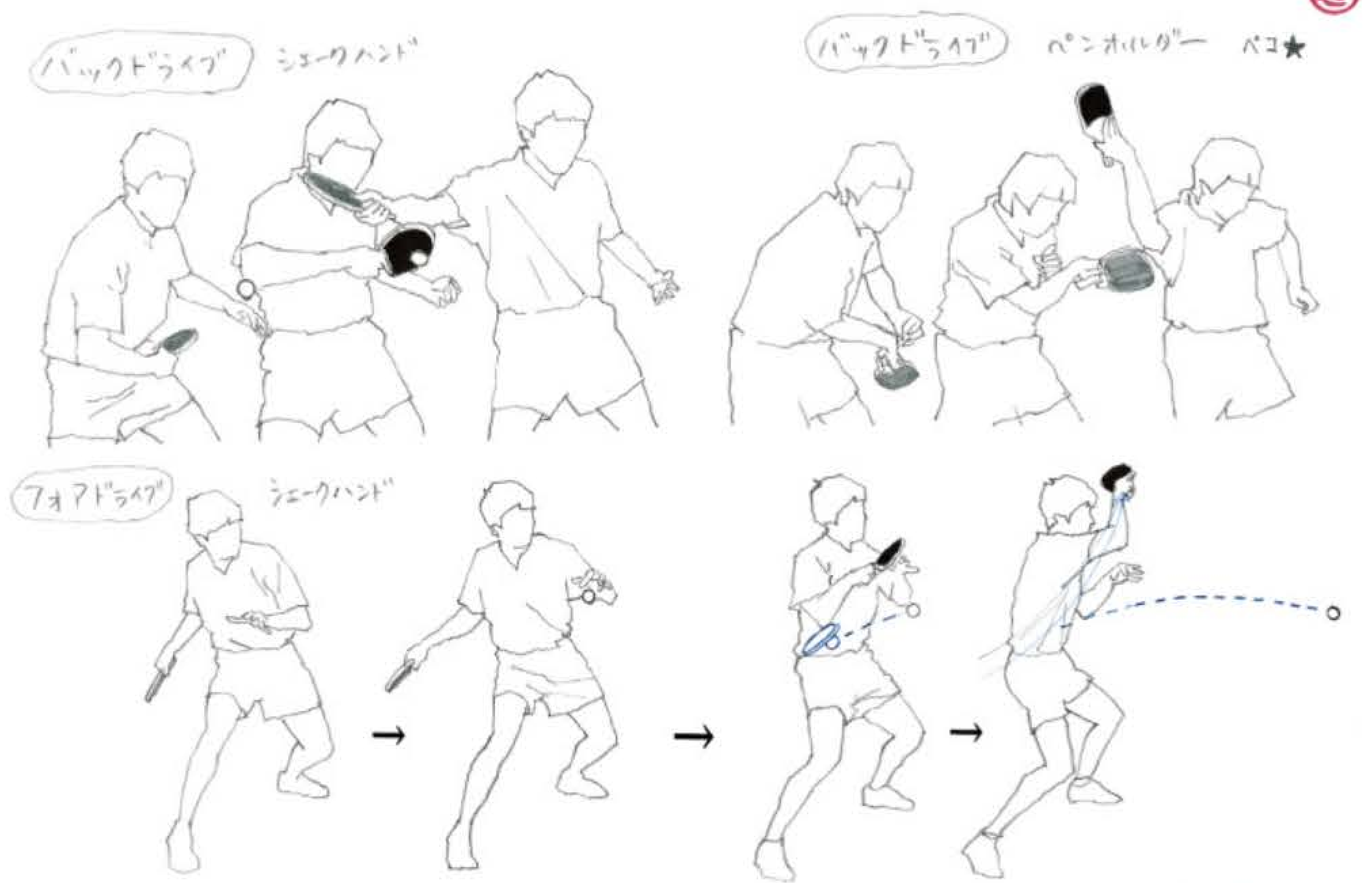
ピンポン　PG_001_010　ペンホルダー_ショート　2014. 2. 12

ペン・ショート

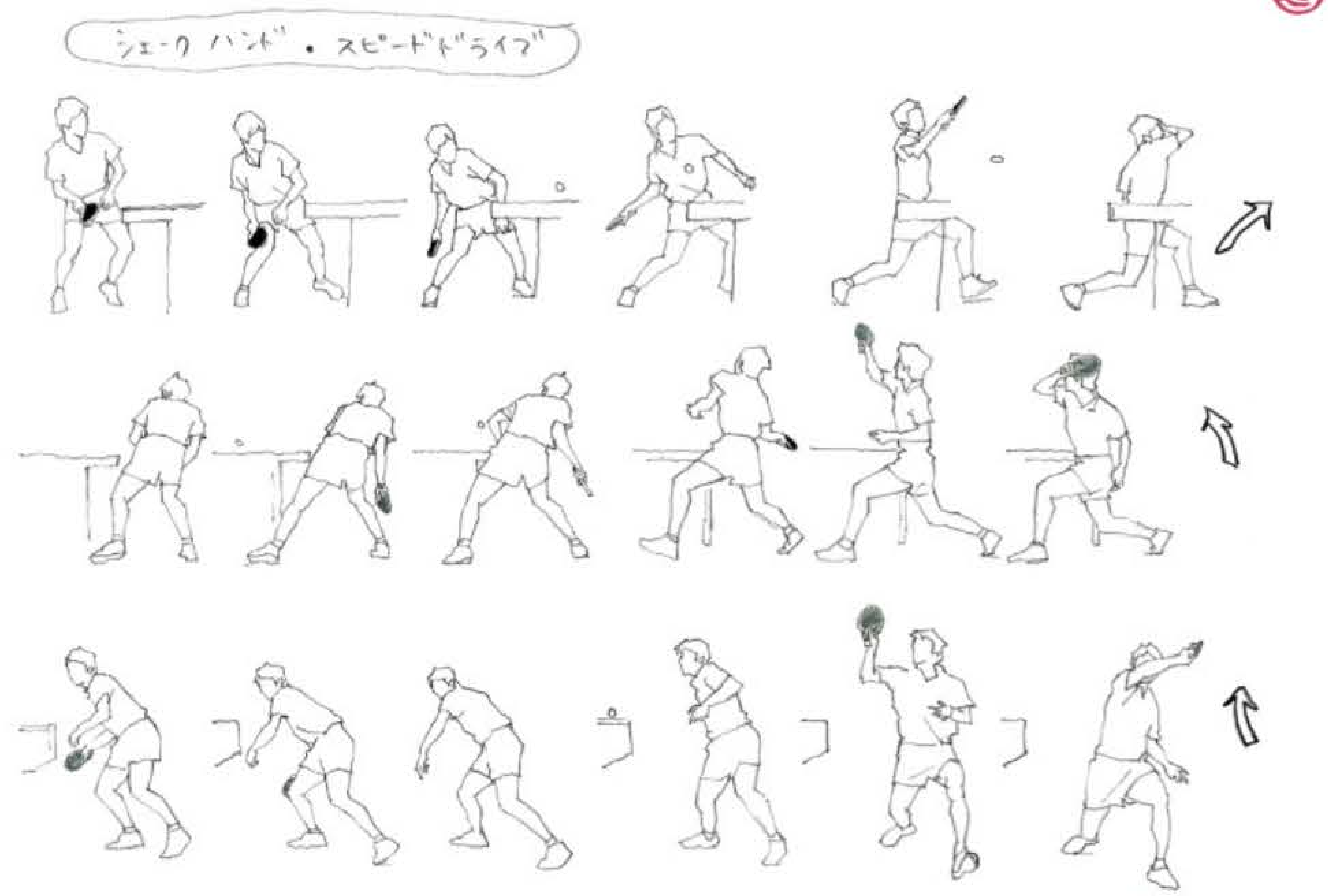
バックハンドで、ボールをラケットに当てるようにして返球する打法が「バックハンドショート」。通常、「ショート」と呼んでいる。守備的な打法。
相手が強打したボールを、相手コートに止めて入れるような打法が「ストップショート」。逆に、攻撃的で押すようなショートを「プッシュ」と言う。
とくに、ペンホルダーの場合は、このショートが非常に大事な技術。



ピンポン　PG_001_011　ドライブ　2014. 2. 12

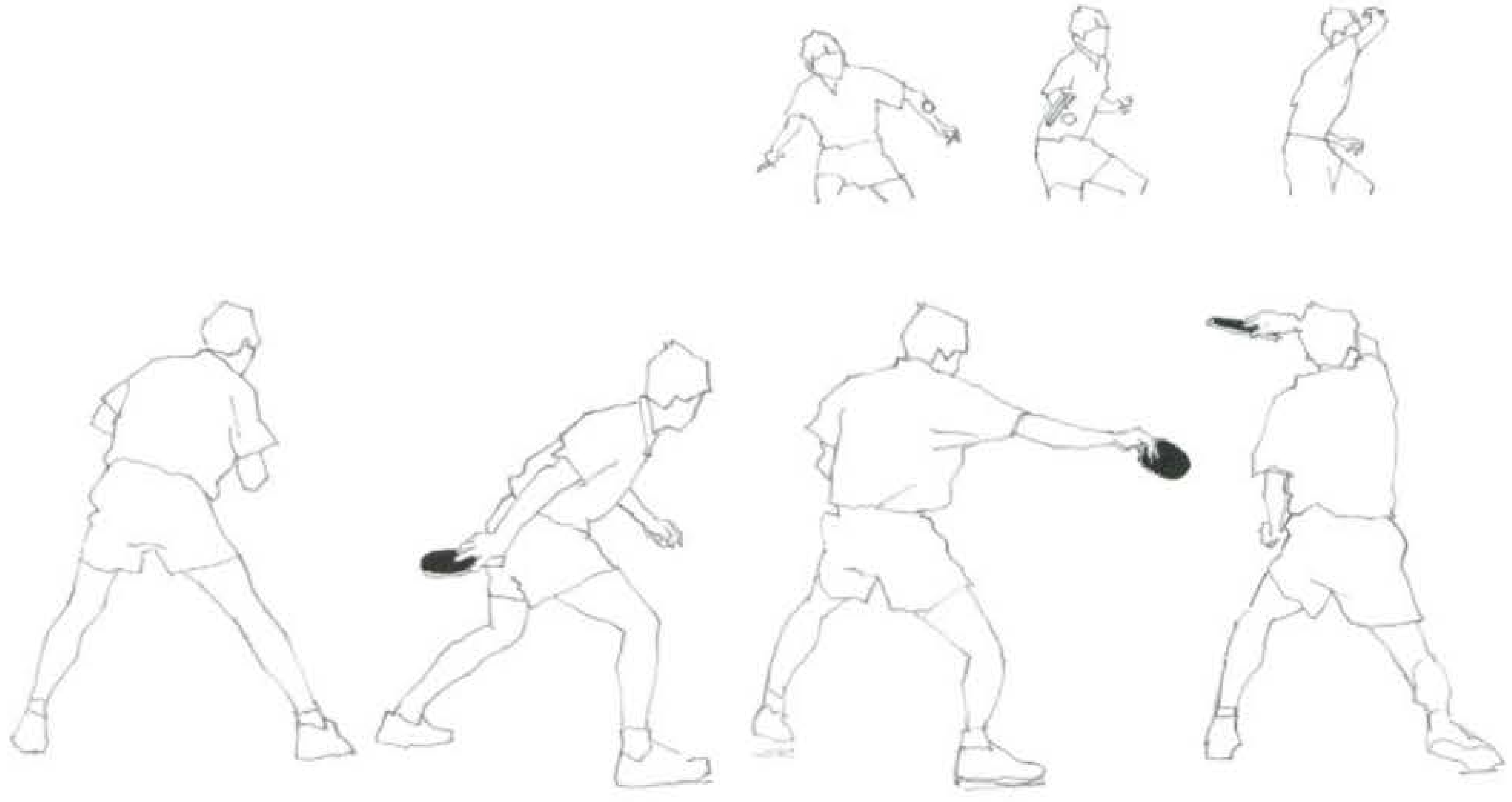


ピンポン　PG_001_012　シェークハンド_スピードドライブ　2014. 2. 12



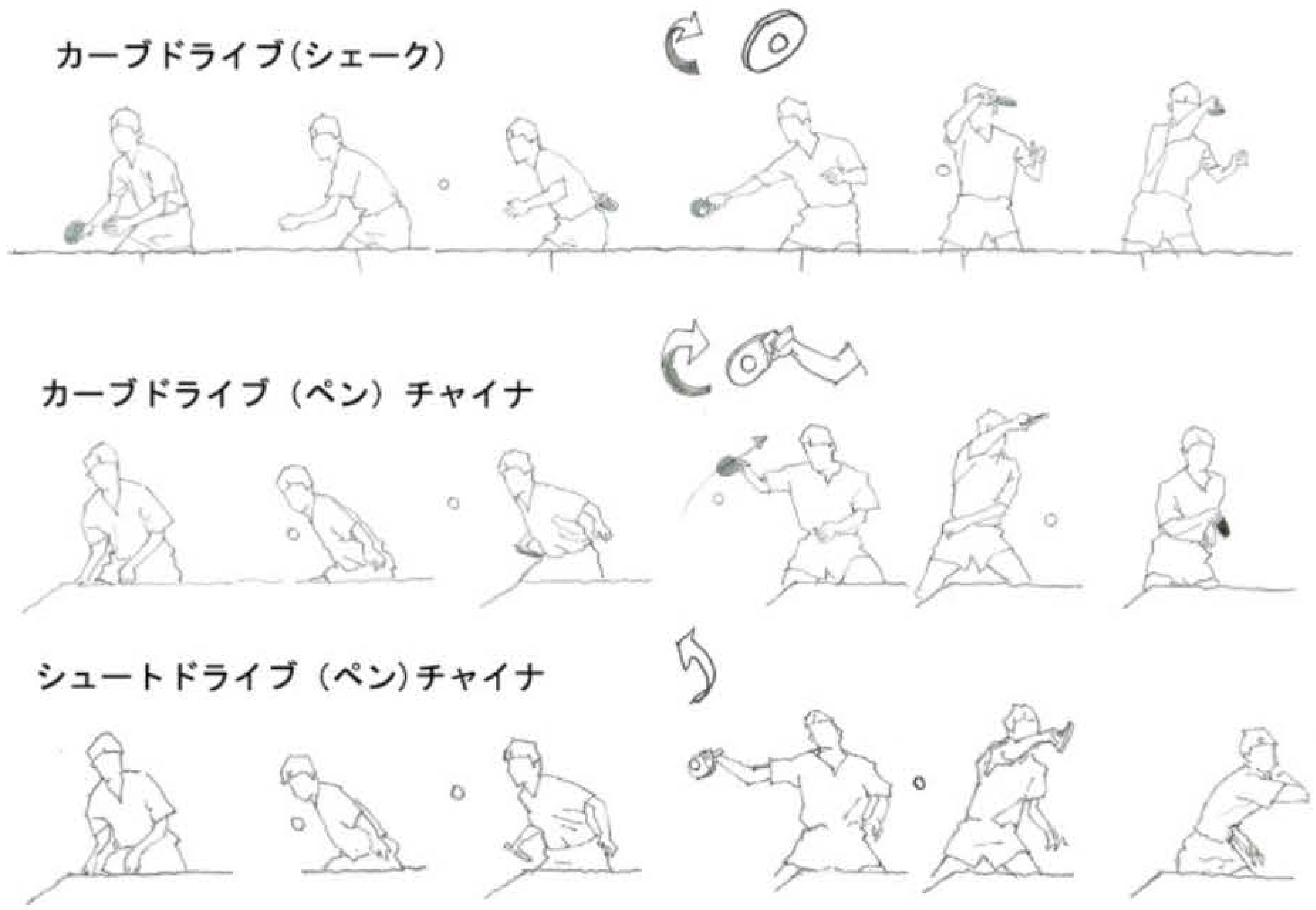
ピンポン　PG_001_013　ペンホルダー_スピードドライブ　2014. 2. 12

● スピードドライブ　ペンホルダー（チャイナ）



(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

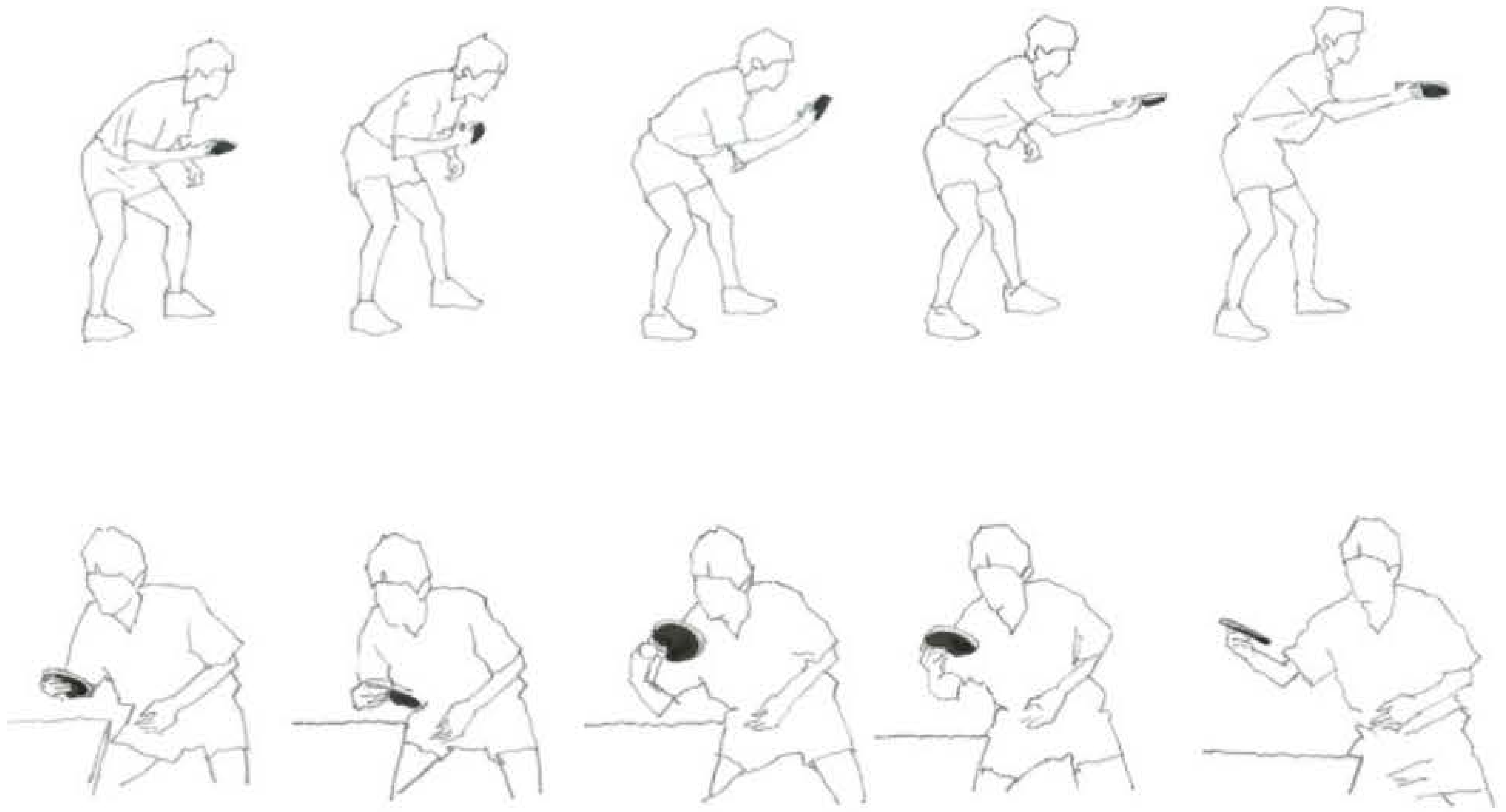
ピンポン　PG_001_014　カーブドライブとシュートドライブ　2014. 2. 12



(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

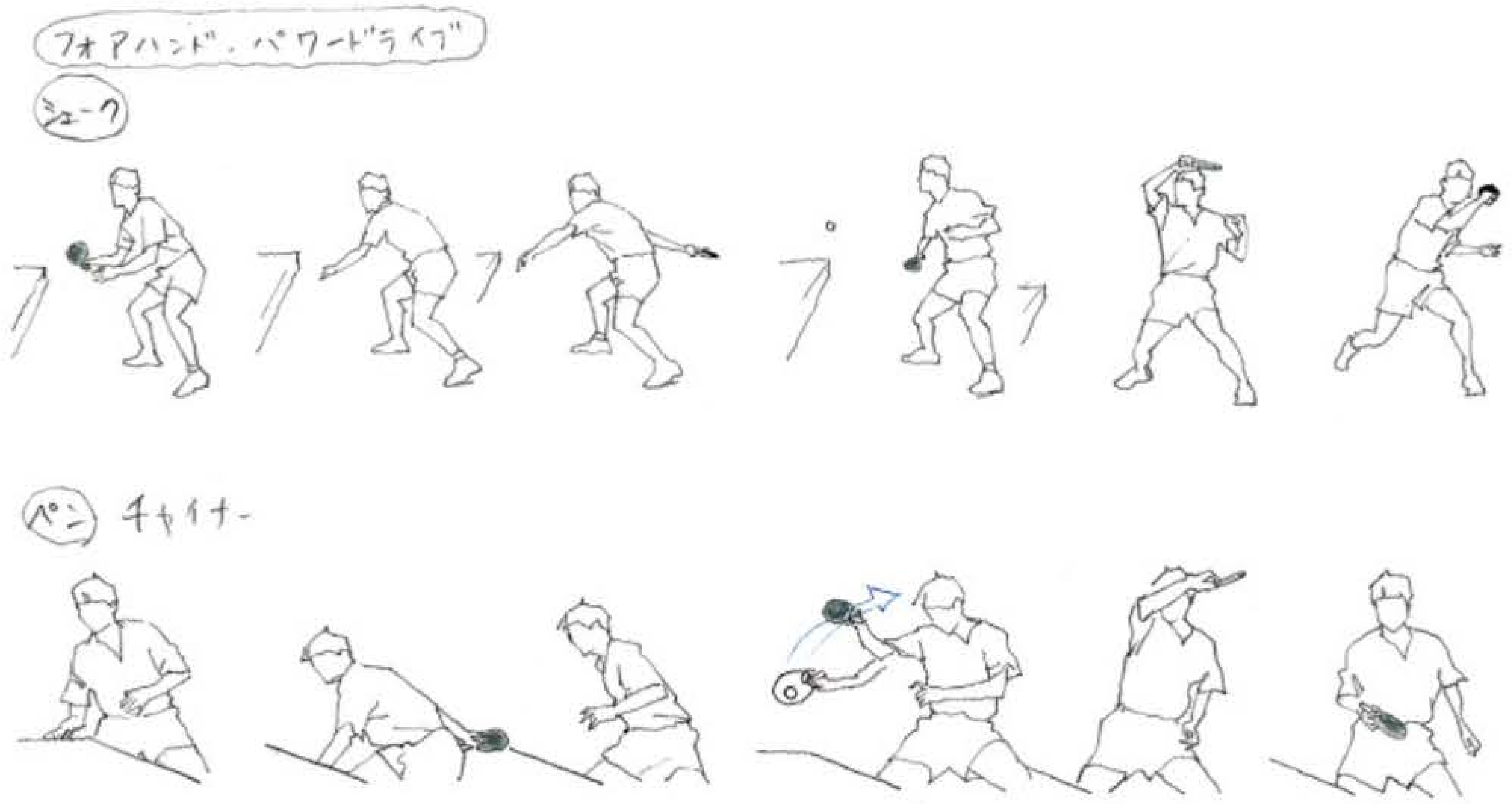
ピンポン　PG_001_015　ペンホルダー_裏面レシーブ　2014. 2. 12

ペン裏面レシーブ（チャイナ）



(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

ピンポン　PG_001_016　フォアハンド_パワードライブ　2014. 2. 12



(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

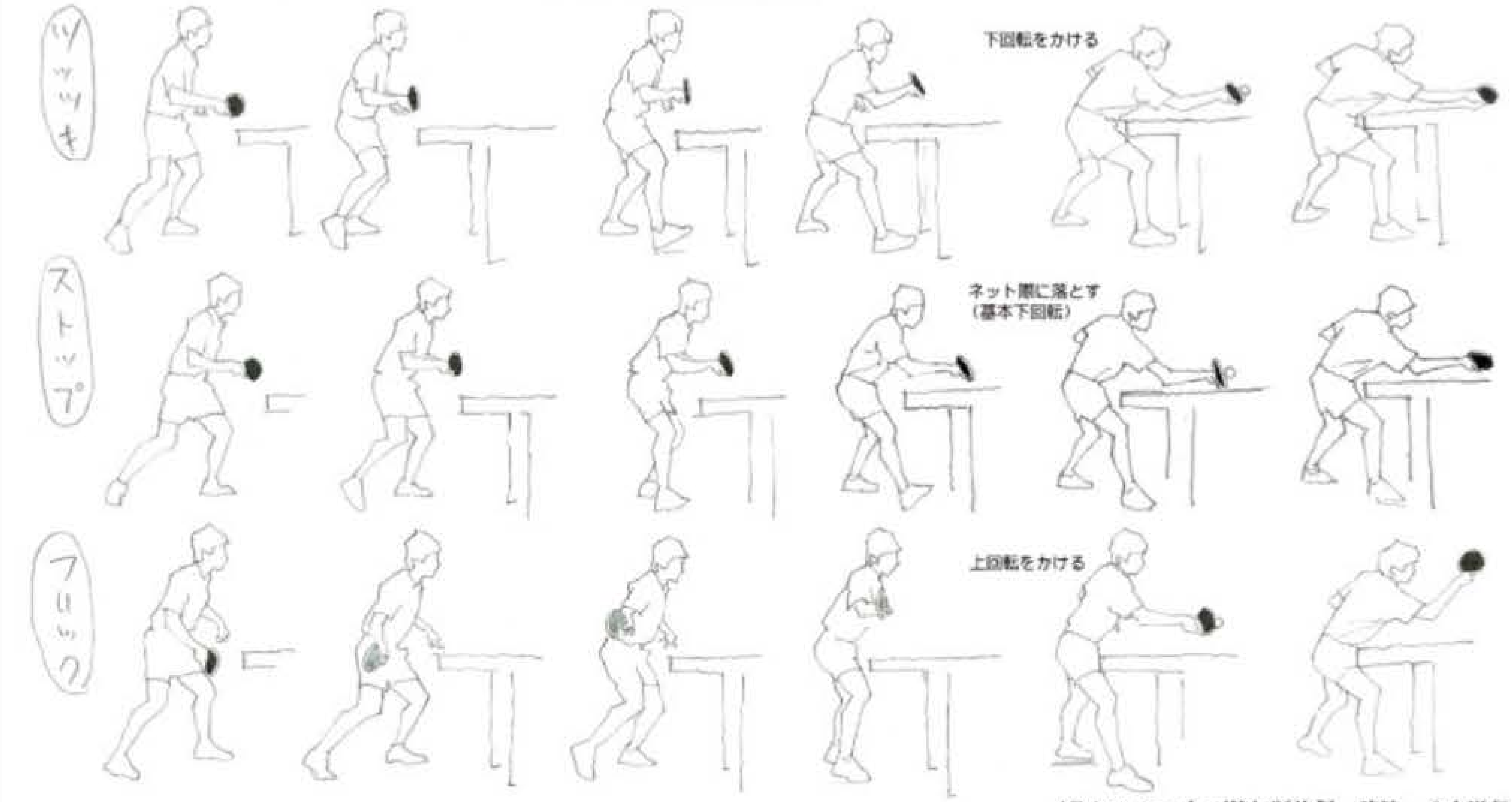
ピンポン PG_001_017 ツッツキ_ストップ_フリック 2014.2.12

ツッツキ（対下回転）
台上での小さなカットはツッツキと呼ばれる。レシーブなどで使われる。ミスするリスクが少ないが、相手の3球目攻撃を受ける確率が高い。しかし、技術次第では横回転を入れたり、長短の変化をつけたりすることでミスを誘うこともできる。

ストップ（対下回転）
主に相手の短い下回転系のボールに対し、相手コートに2バウンド以上するように小さく返す打法。低いストップに対しては物理的にドライブが打てないため、防御技術として有効。しかし浮いてしまうと相手のチャンスボールとなる。上級者のレシーブに多い。ストップをストップで返すことをダブルストップという。また、下がった相手に対してネット際に小さく落とすようなストップを繰り出すことを、ドロップショットと呼ぶ場合もある。

フリック（払い）（対上回転）
相手のショートサービスまたは台上の球に対して、台上で上回転を与えて払うように返球する打法のこと。リスクは高いが、レシーブで直接得点を狙うこともできる。技術が向上すれば台上強打ともいえるスピードのある打球を打つことも可能である。

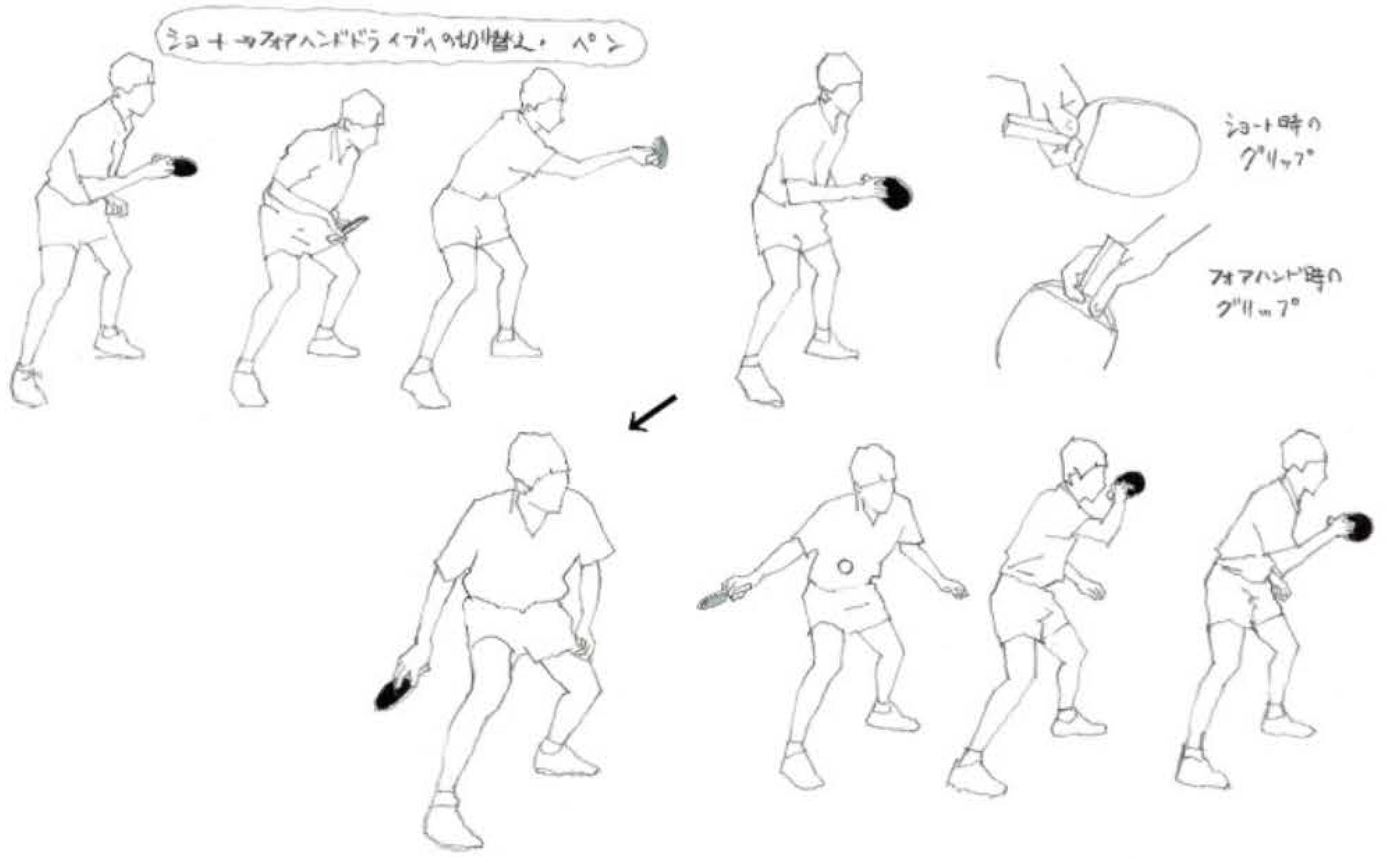
シェークハンド



ピンポン PG_001_018 フォアからバックへの切り替え（ドライブ） 2014.2.12

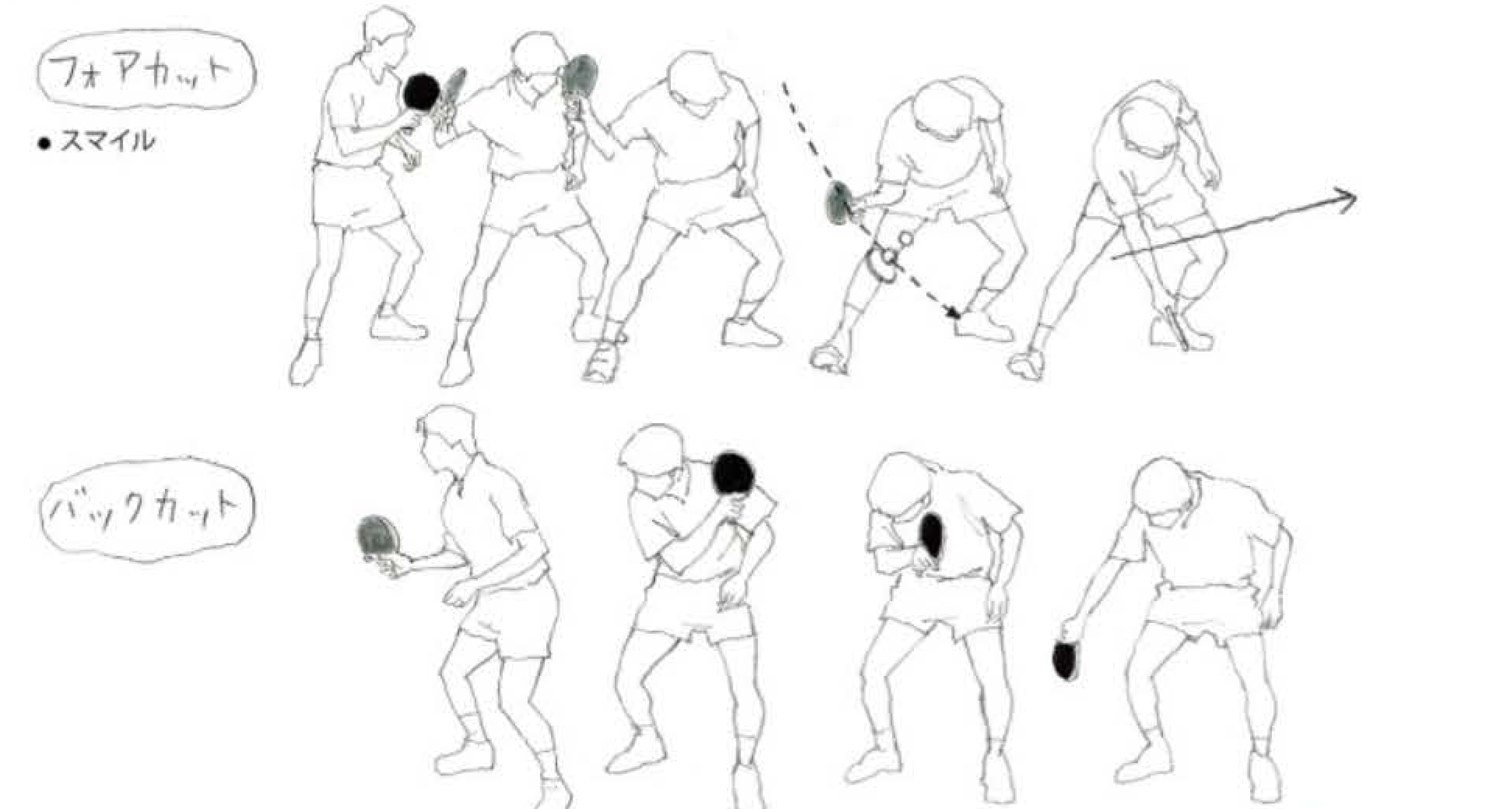


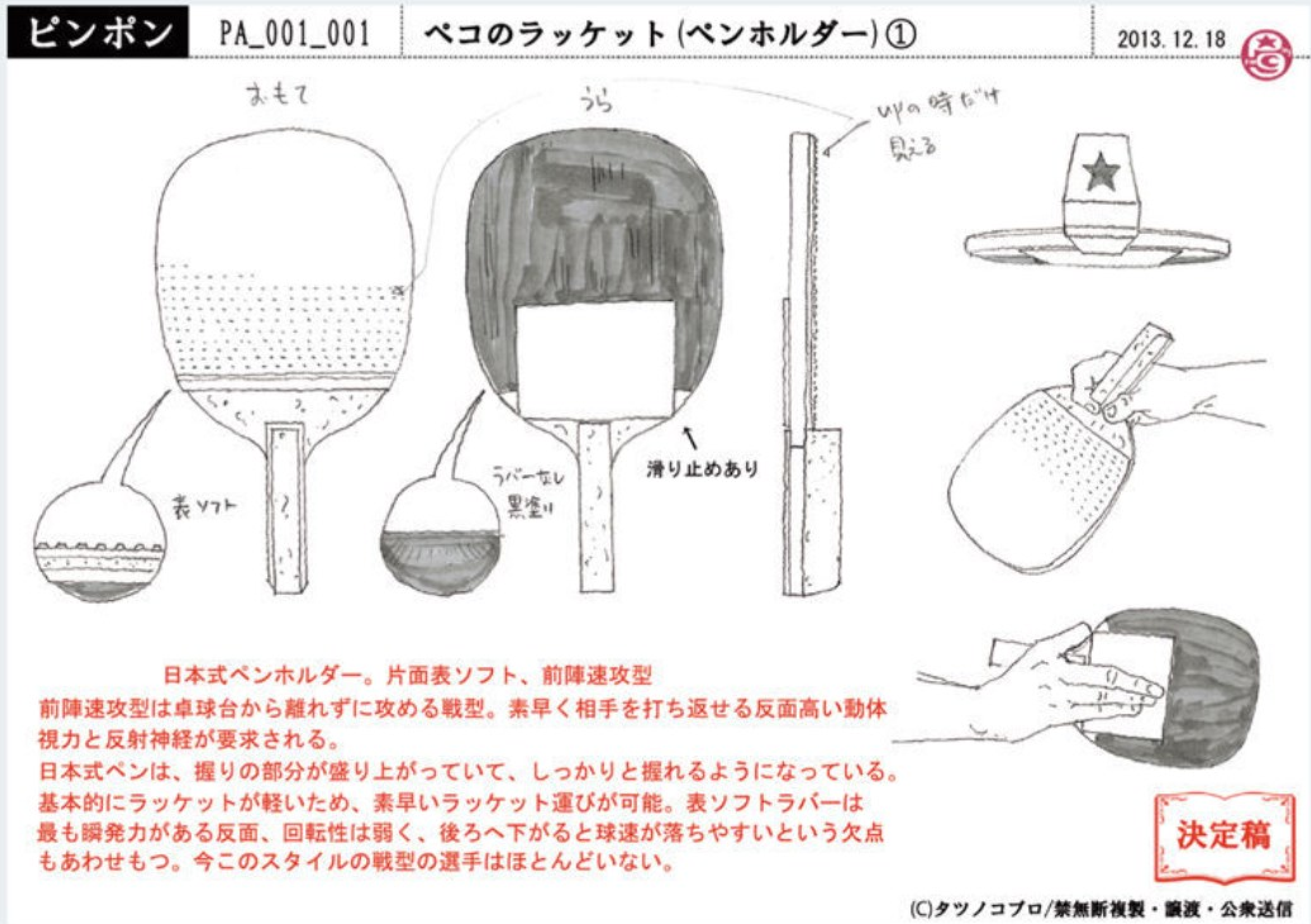
ピンポン PG_001_019 ショートからフォアへの切り替え（ペン） 2014.2.12

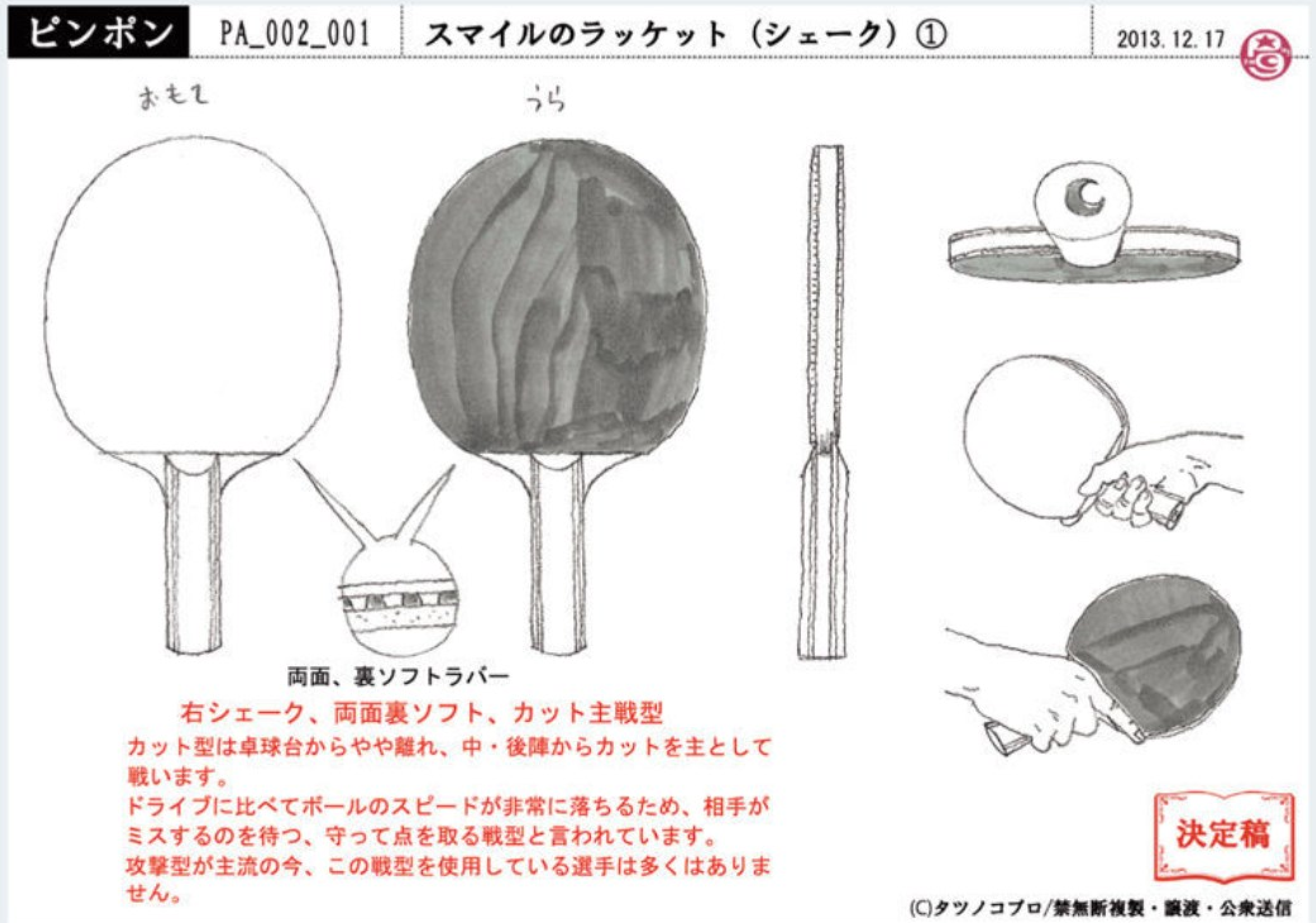


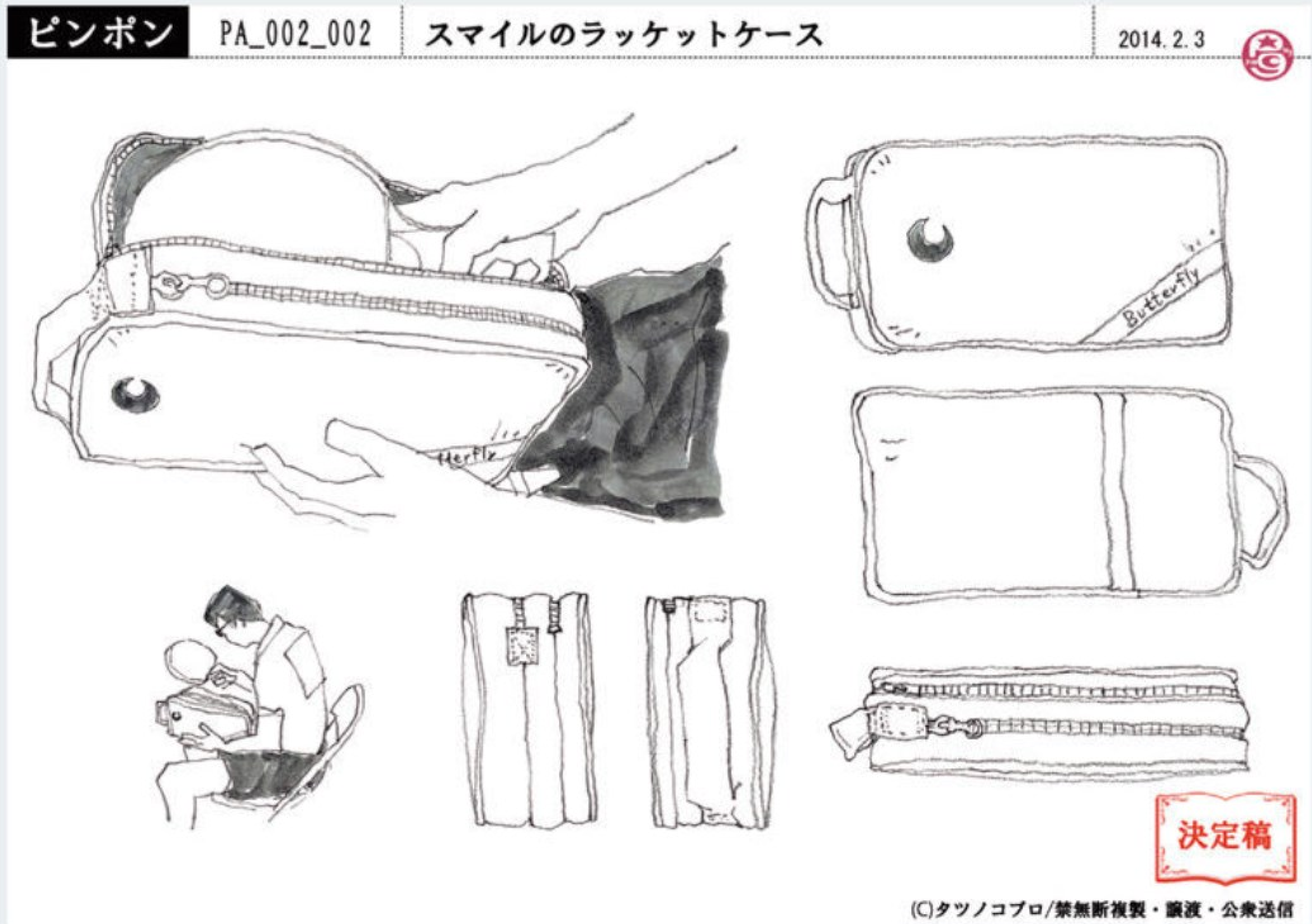
ピンポン PG_001_020 カット（スマイル） 2014.2.12

カット主戦型（スマイル）
基本的には中・後陣からのカットによって相手のミスを誘って点を取り、また、チャンスボールが来ればスマッシュやドライブで点を取る戦型である。ラケットを振り下ろし、バックスピンをかける打球が下から浮き上がるような軌道を描く点や、希少な戦型である点から、野球のアンダースローの投手のような存在だといわれることがある。レベルがあがると、直線的で回転の変化がついた攻撃的なカットや、横回転を混ぜたカットを使う選手、さらにレベルが上がると、カット打ちをし続けた結果、攻撃側が肩を痛めたり、攻撃側の選手のラバーが裂けたりするような強烈に切れたカットを使う選手も出てくる。世界のトップレベルでは、それに加えて、守備力と共に攻撃選手並みの攻撃力を兼ね備えた選手が多い。この戦型は卓球におけるほぼ全ての打法を習得しなければいけない。そのうえ、後ろに下がれば下がるほど横に動く距離が多くなるため、瞬発力と体力も必要になってくる。また、現在では非常に攻撃的なカット主戦型もいる。日本ではカットマンという呼び方が定着しているがこれは和製英語で、英語圏では chopper と呼ぶ。日本の松下浩二や韓国の朱世赫が有名。



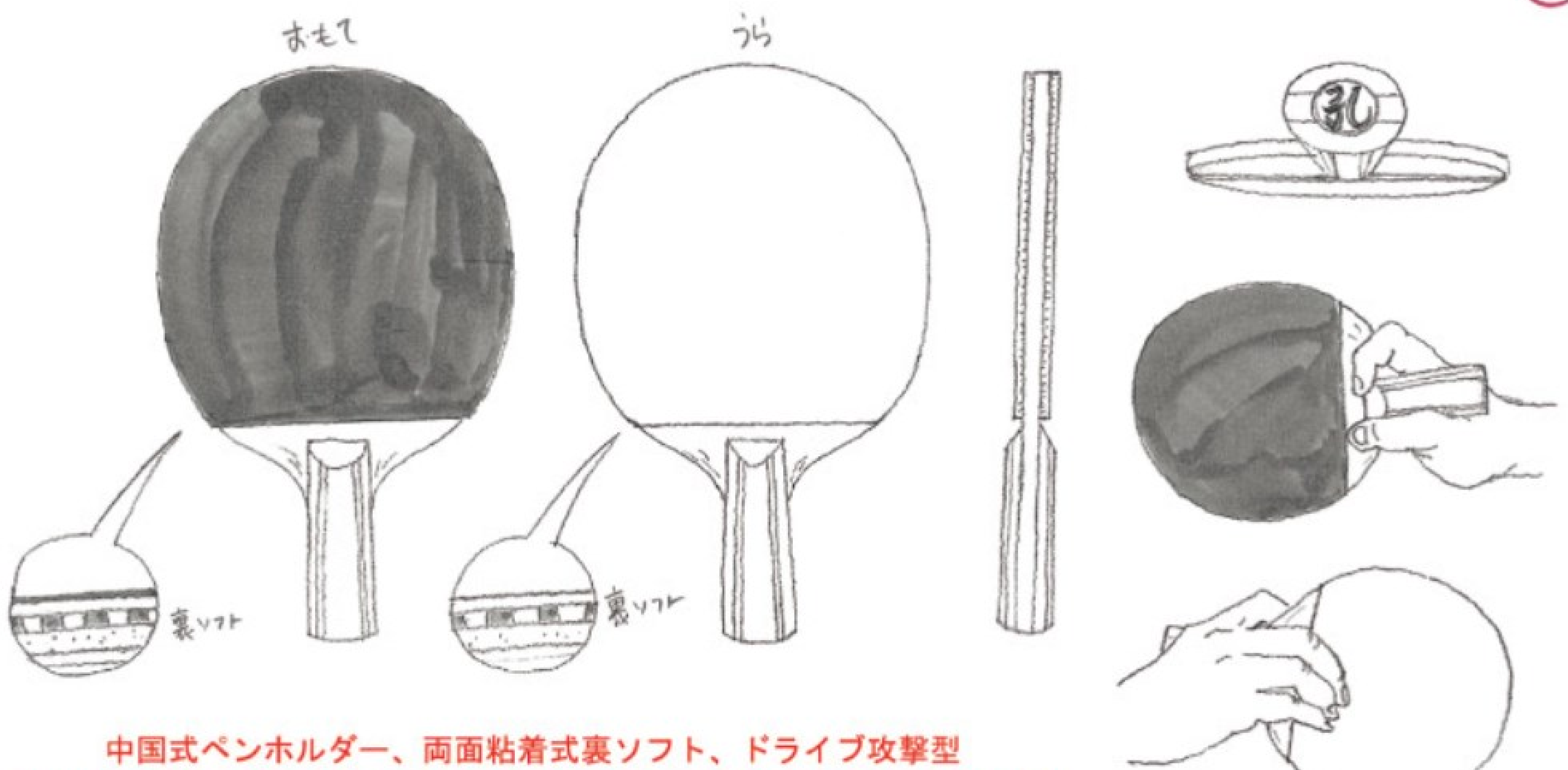

ピンポン
PA_001_001
ペコのラケット(ペンホルダー)①
2013. 12. 18
おもて
うら
表ソフト
ラバーなし
黒塗り
滑り止めあり
日本式ペンホルダー。片面表ソフト、前陣速攻型
前陣速攻型は卓球台から離れずに攻める戦型。素早く相手を打ち返せる反面高い動体
視力と反射神経が要求される。
日本式ペンは、握りの部分が盛り上がっていて、しっかりと握れるようになっている。
基本的にラケットが軽いため、素早いラケット運びが可能。表ソフトラバーは
最も瞬発力がある反面、回転性は弱く、後ろへ下がると球速が落ちやすいという欠点
もあわせもつ。今このスタイルの戦型の選手はほとんどいない。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
PA_002_001
スマイルのラケット（シェーク）①
2013. 12. 17
おもて
うら
両面、裏ソフトラバー
右シェーク、両面裏ソフト、カット主戦型
カット型は卓球台からやや離れ、中・後陣からカットを主として
戦います。
ドライブに比べてボールのスピードが非常に落ちるため、相手が
ミスするのを待つ、守って点を取る戦型と言われています。
攻撃型が主流の今、この戦型を使用している選手は多くはありま
せん。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
PA_002_002
スマイルのラケットケース
2014. 2. 3
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
PA_002_003
スマイルのラケット②（バック面粒高）
2014. 2. 11
おもて
うら
！#３の途中から使用
裏ソフトラバー
表ソフト粒高ラバー
右シェーク、フォア面裏ソフト、バック面粒高、カット主戦型
カット型は卓球台からやや離れ、中・後陣からカットを主として
戦います。
ドライブに比べてボールのスピードが非常に落ちるため、相手が
ミスするのを待つ、守って点を取る戦型と言われています。
攻撃型が主流の今、この戦型を使用している選手は多くはありま
せん。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

ピンポン　PA_004_001　チャイナのラケット（中国式ペン）　2013. 12. 17

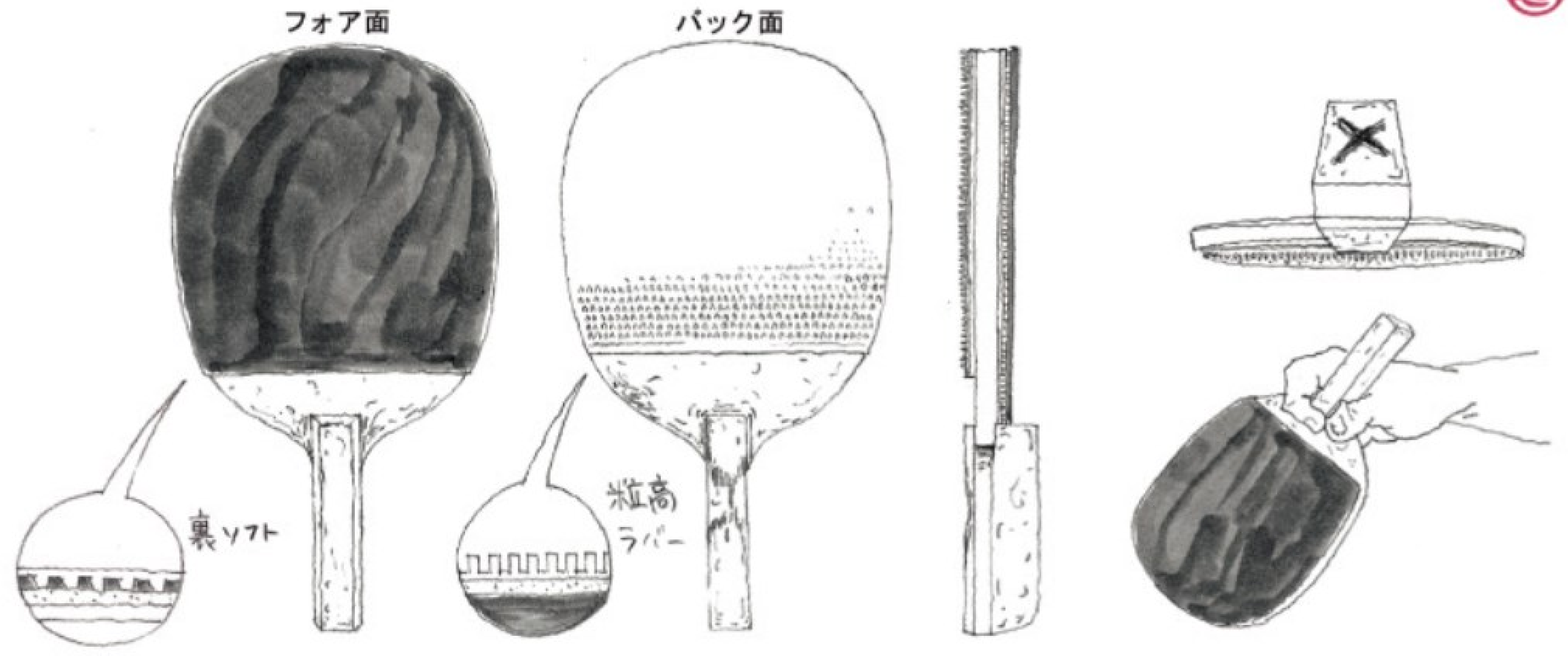


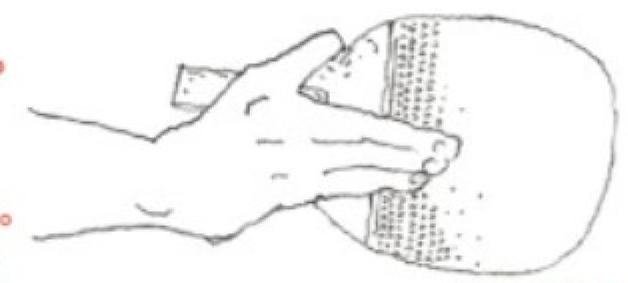
中国式ペンホルダー、両面粘着式裏ソフト、ドライブ攻撃型

強力な前進回転（ドライブ）を主な武器として戦う、世界各国で最も一般的な戦型。中国式ペンは、シェークラッケットの握りの部分を短くしたような形をしており、ペンでありながらも、現在では裏面にもラバーを貼るのが主流で多彩な攻撃を可能にしています。ただし、ラバーを両面に張ると、握り方のせいもあってシェーク以上に重く感じます。粘着式裏ソフトラバーは最も回転に強いラバーながら、速度が遅くなる為、中国選手はそれをパワーで補っています。

決定稿

ピンポン　PA_004_001　アクマのラケット（ペンホルダー）　2014. 2. 27





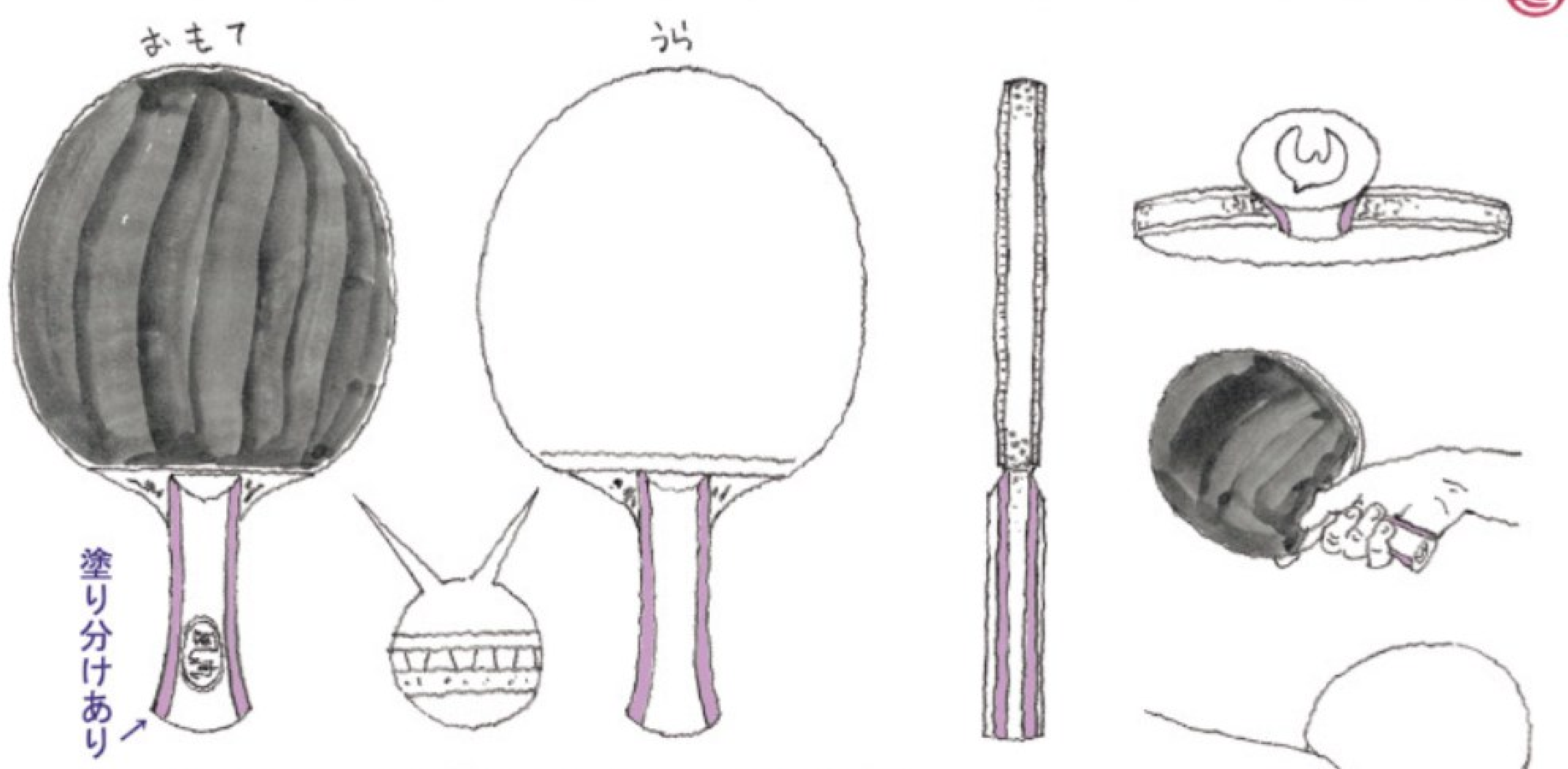
日本式ペンホルダー。フォア面表ソフト、バック面粒面。
前陣攻守型。

前陣攻守型は台から離れずショートに対しての相手のミスで点を取る戦型。一般的にラケットのバック側に粒高ラバーを貼り、それによる変化ボールやコースの緩急で相手のミスを誘う。たいていフォア側には裏ソフトラバーや表ソフトラバーを貼り、フォアに来たボールはスマッシュする。女子選手に多い。日本の福岡春菜が有名。

決定稿

(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

ピンポン　PA_005_001　ドラゴンのラケット（シェーク）①　2013. 12. 27



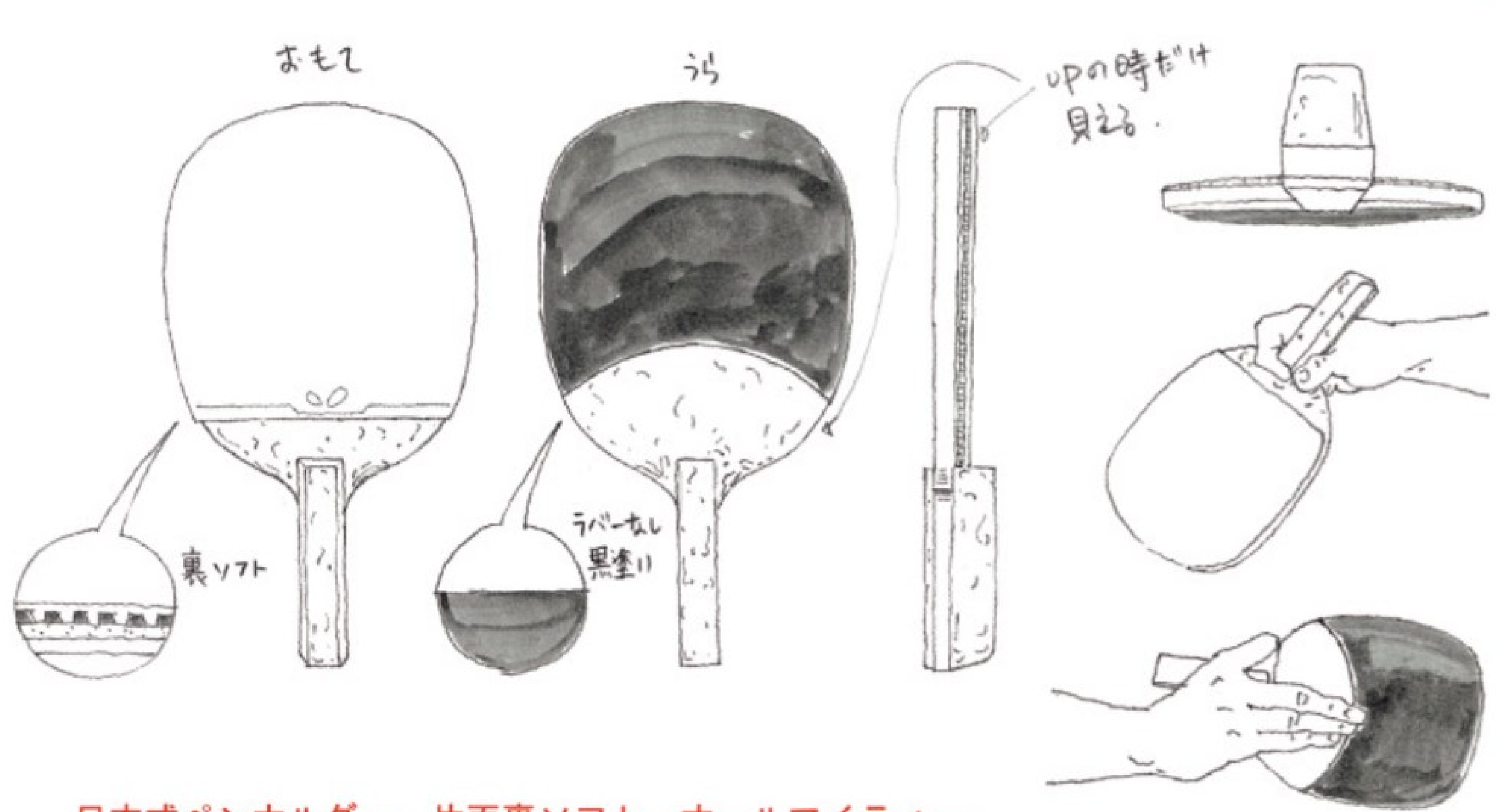
右シェーク　両面裏ソフト　オールラウンド型

両面に裏ソフトラバーを貼り、ドライブ・ロビングなど多くの技術を駆使して点を取る戦型。戦術の柔軟性や高い身体能力、前陣・中陣・後陣全てで戦うことができる技術力が求められる。シェークハンドのラケットでないと戦うことが厳しい。

改訂稿 3/14

(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

ピンポン　PA_014_001　小泉のラケット（ペンホルダー）　2014. 2. 4

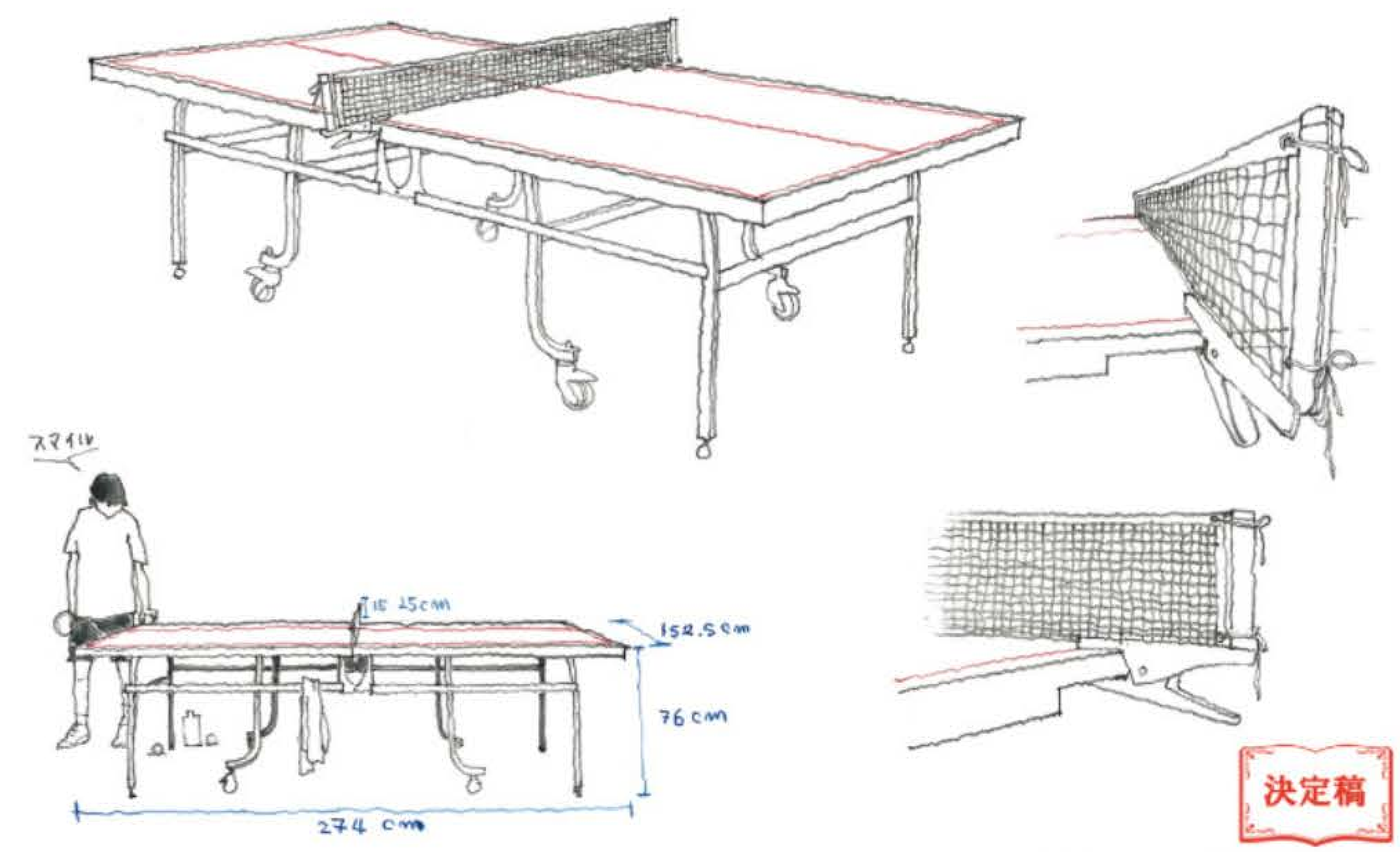


日本式ペンホルダー。片面裏ソフト、オールマイティー

決定稿

(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

ピンポン PA_007_001 **卓球台** 2013. 12. 27



決定稿

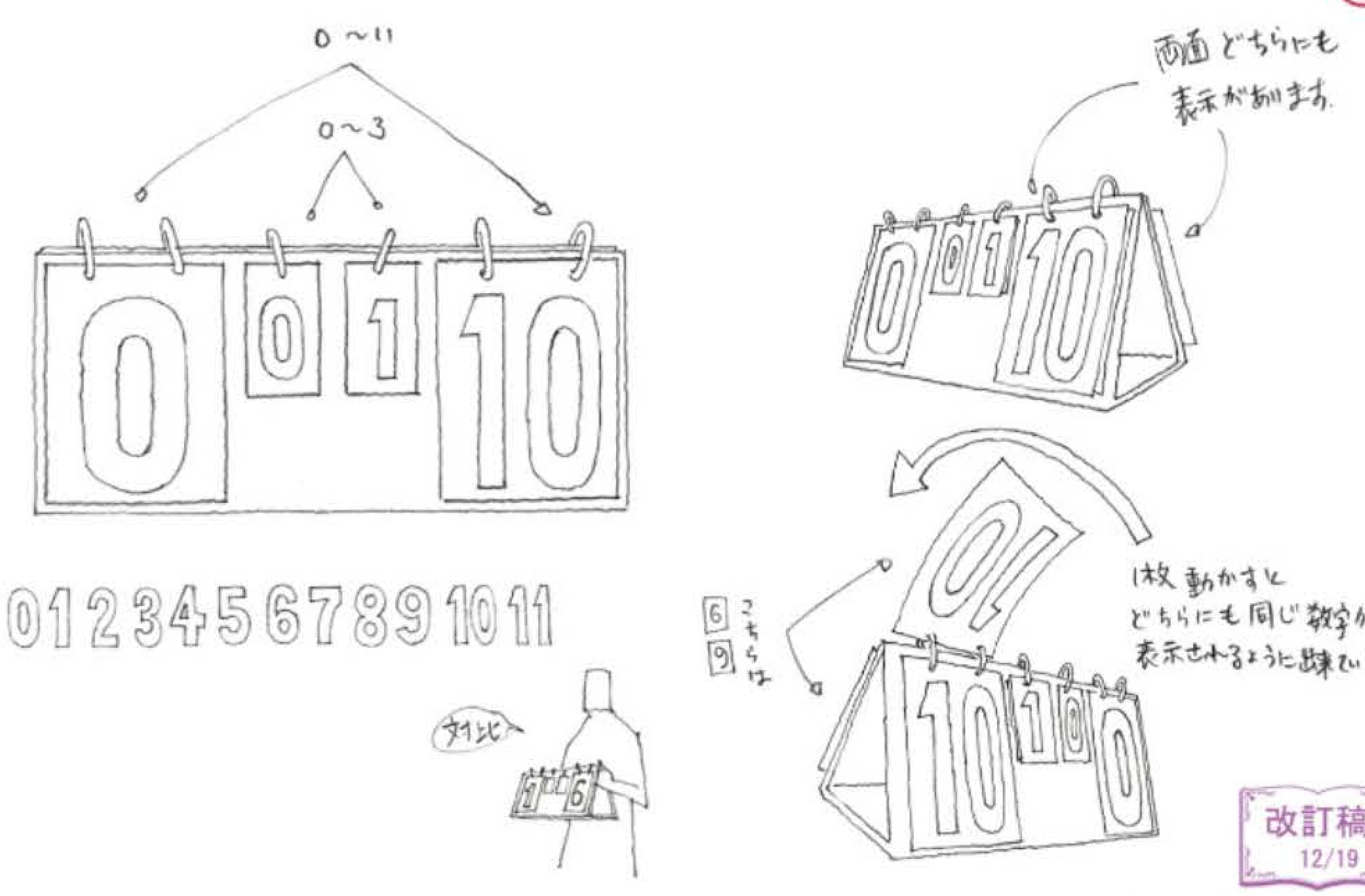
ピンポン PA_015_001 **ピン球_マーク** 2014. 2. 3



マークは撮影時やＣＧ素材のハリコミになります。
監督・各話の演出に従ってハリコミ指示をして下さい。

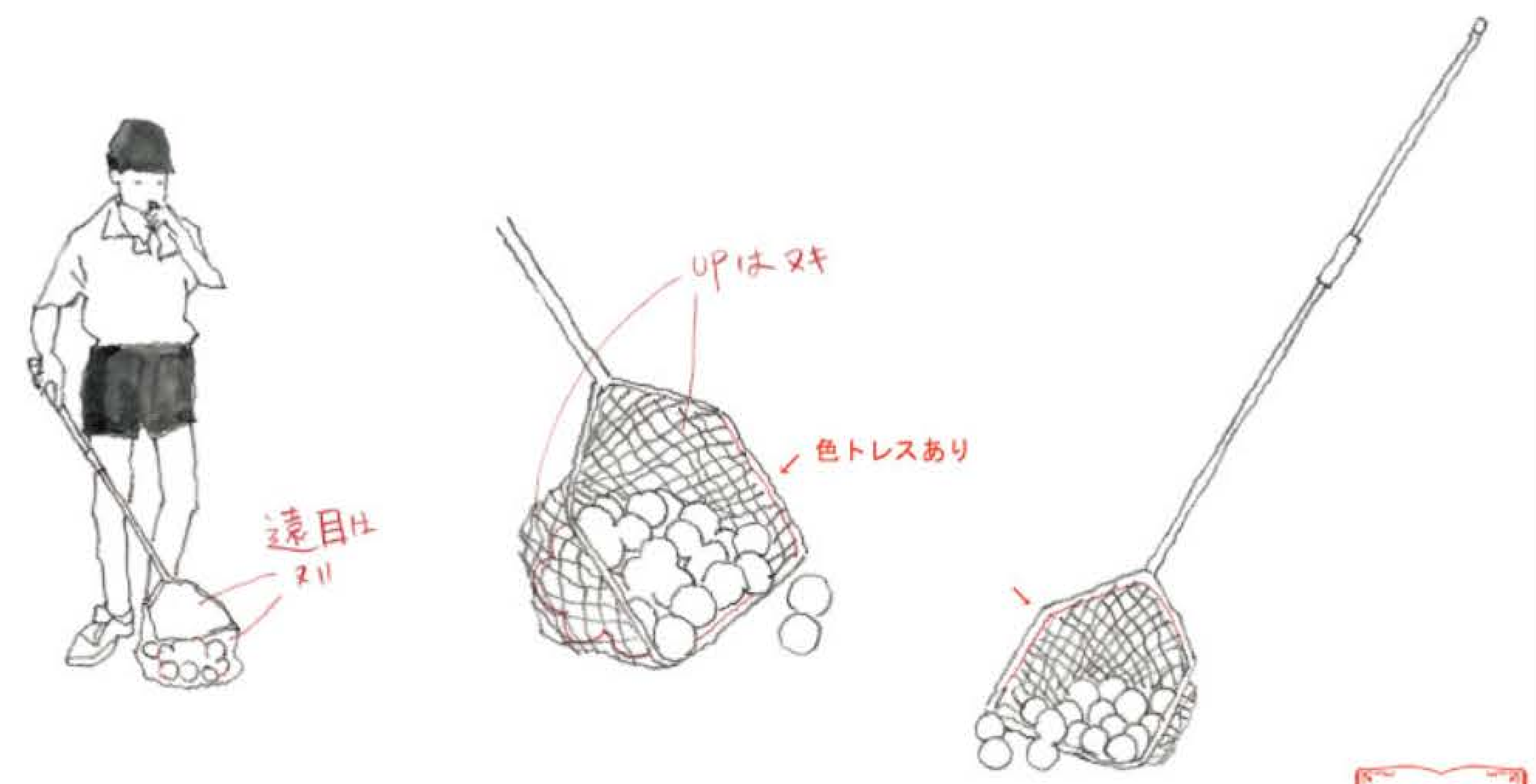
決定稿

ピンポン PA_006_001 **得点板** 2013. 12. 19



改訂稿 12/19

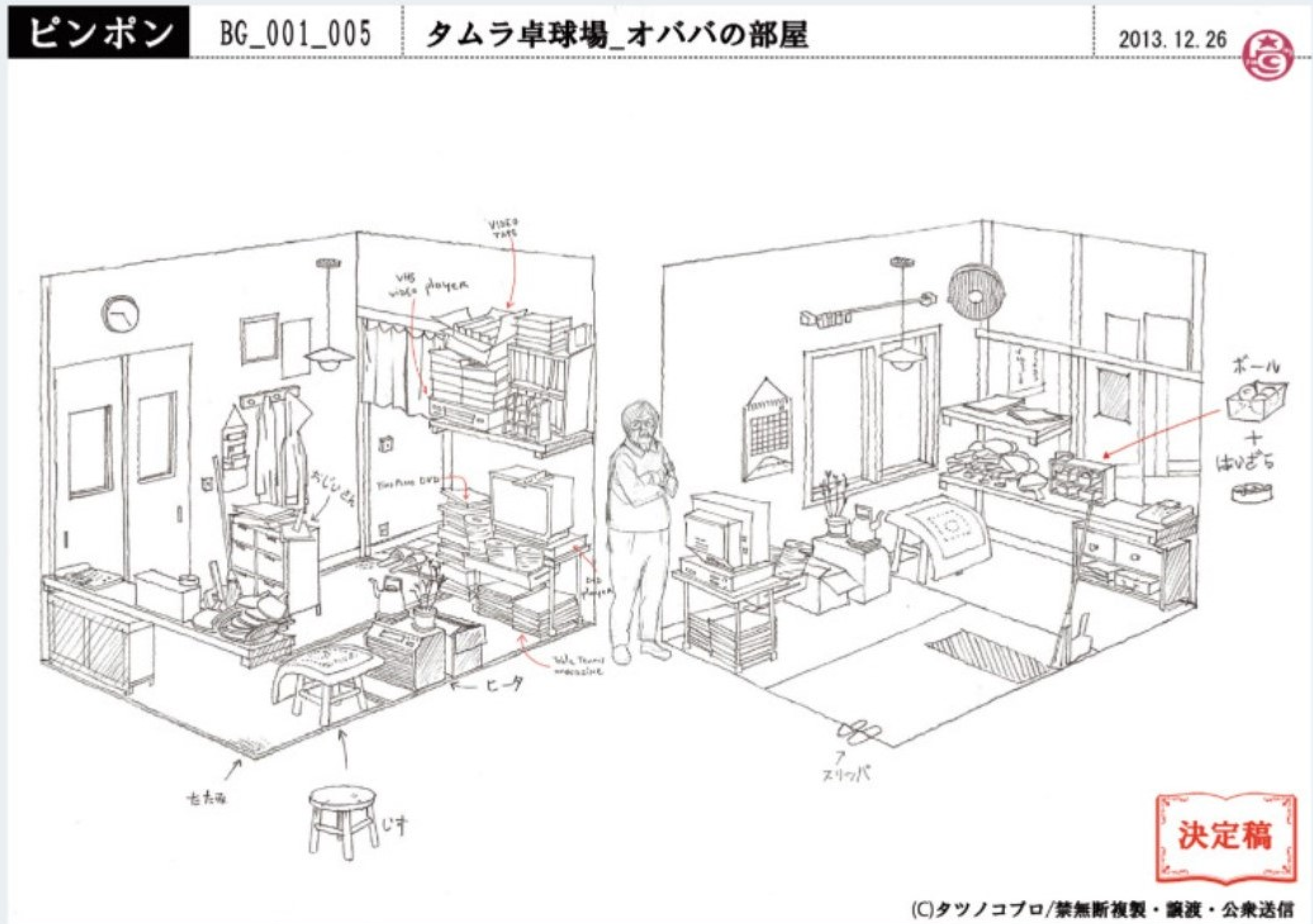
ピンポン PA_012_001 **網（ボール拾い用）** 2013. 12. 26



決定稿


ピンポン
BG_001_001_A
タムラ卓球場_外観
2013. 12. 19
窓の外側に網が張っています。引きサイズの場合は省略して下さい。
↑省略してますが、全体に網がかかってます。
（右側の窓は網無しです）
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
BG_001_003_A
タムラ卓球場_切り返し
2013. 11. 20
窓を開けると網が張ってあります。引きサイズの時は省略して下さい。
照明が点灯しているときは、照明のディティールは描かないで下さい。BG描きの光でとばします。
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
BG_001_005
タムラ卓球場_オババの部屋
2013. 12. 26
ボール
ヒータ
スリッパ
いす
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
BG_002_001
片瀬高校_体育館_全景
2013. 11. 20
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

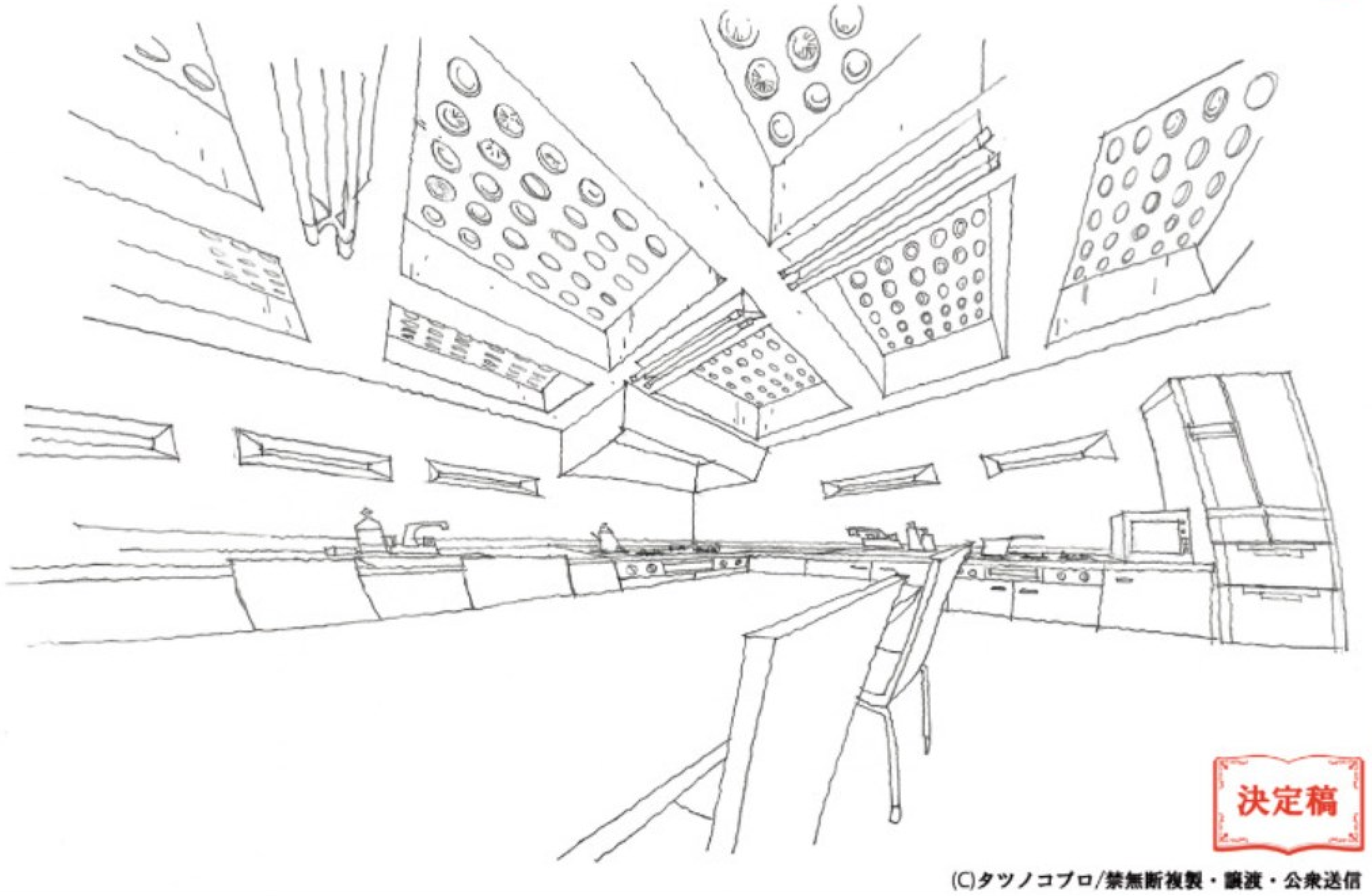

ピンポン
BG_003_005
辻堂学院_学生寮_食堂_キッチン側
2014. 4. 17
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
BG_006_002
海王学園_体育館
2014. 2. 24
※床に卓球用シートを貼っています。
改訂稿
3/14
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

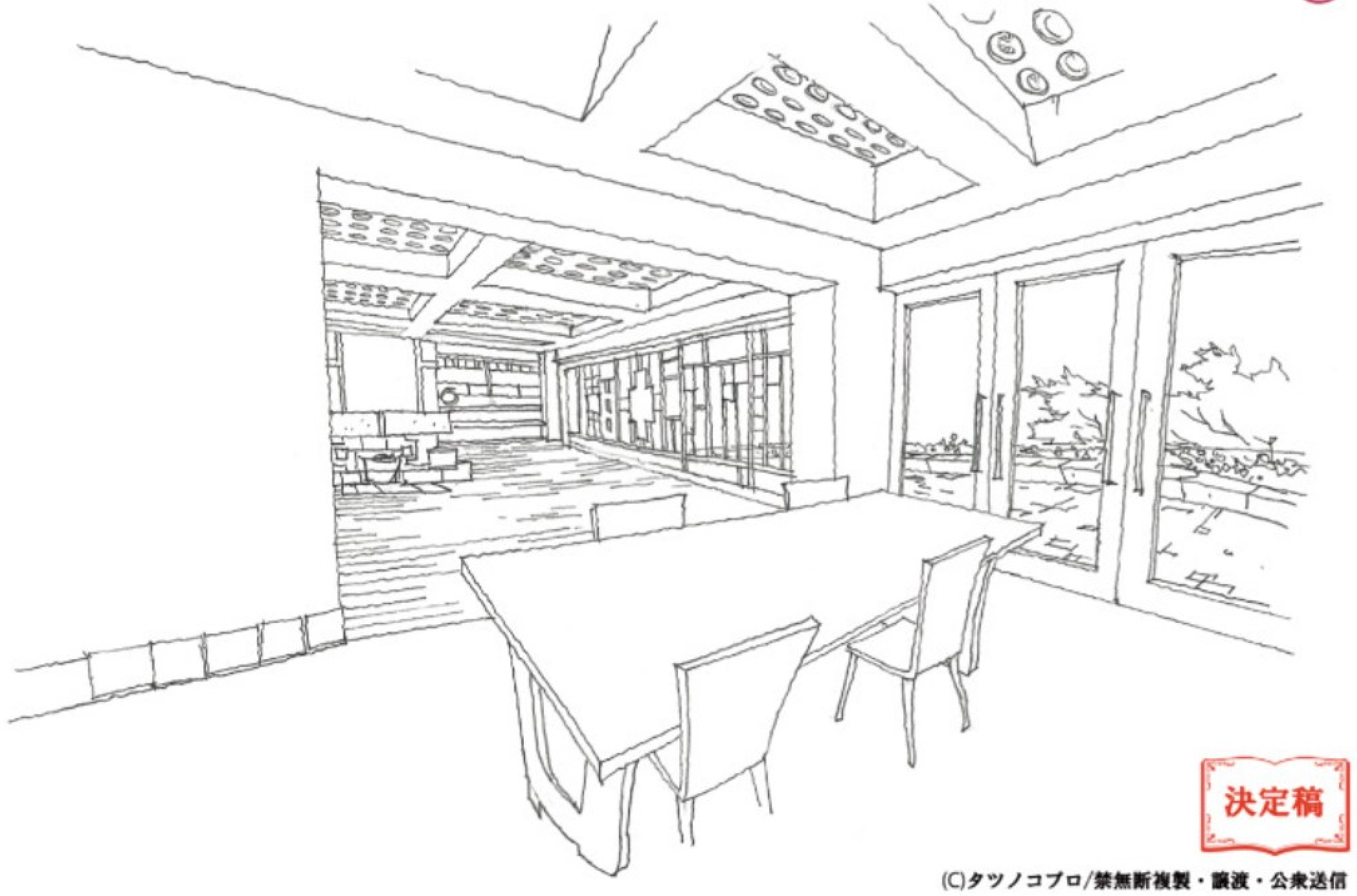

ピンポン
BG_006_001
海王学園_理事長室
2014. 2. 3
決定稿
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信


ピンポン
BG_002_002_A
片瀬高校_体育館_切り返し
2013. 11. 20
決定稿
1階のドアや窓はL/Oの収まりの良いように変えてください。
厳密な合わせは不要です。（試合時など）
(C)タツノコプロ/禁無断複製・譲渡・公衆送信

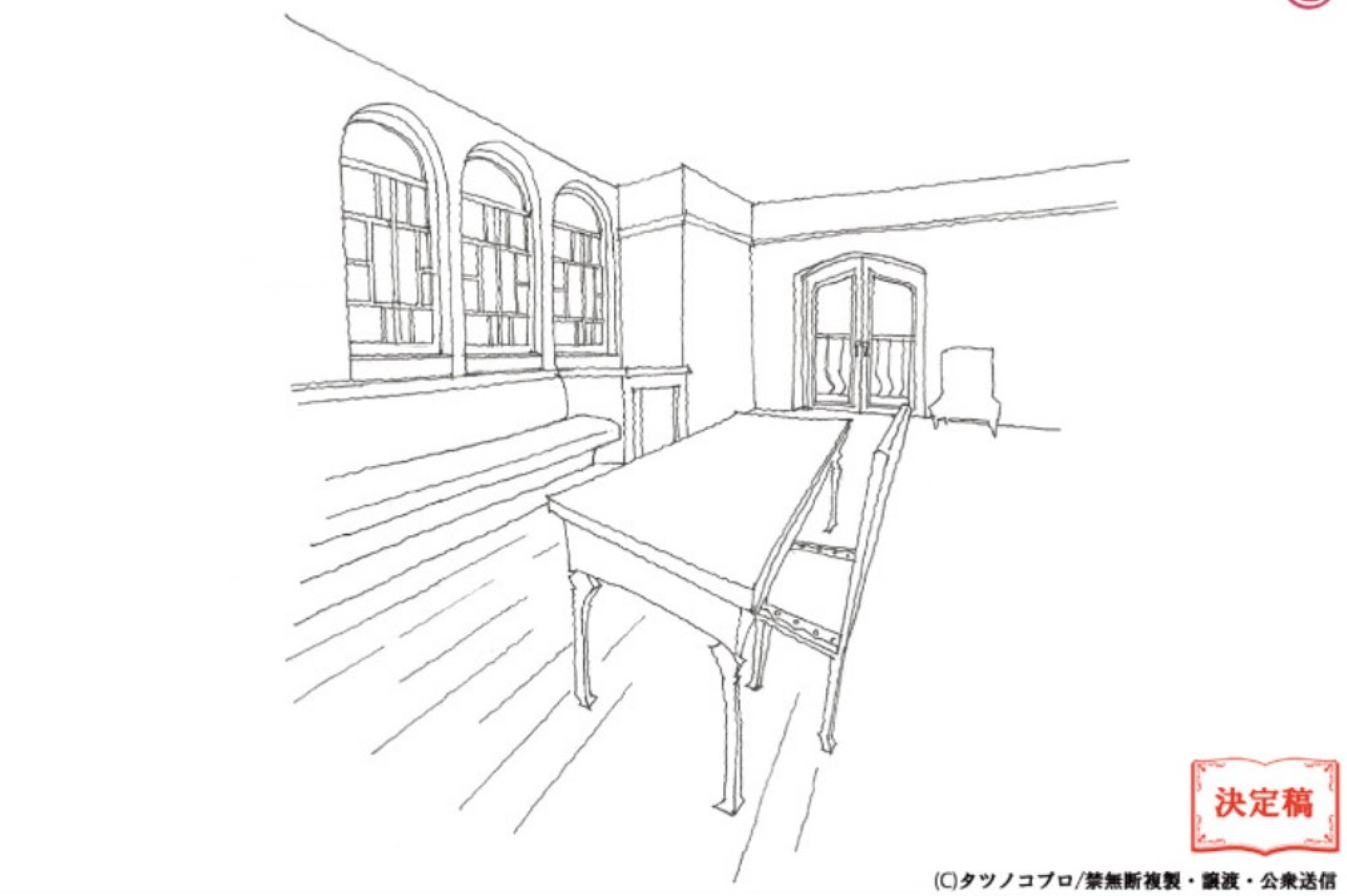
ピンポン BG_007_004 風間邸_キッチン 2014. 4. 17



ピンポン BG_007_003 風間邸_リビング 2014. 4. 17

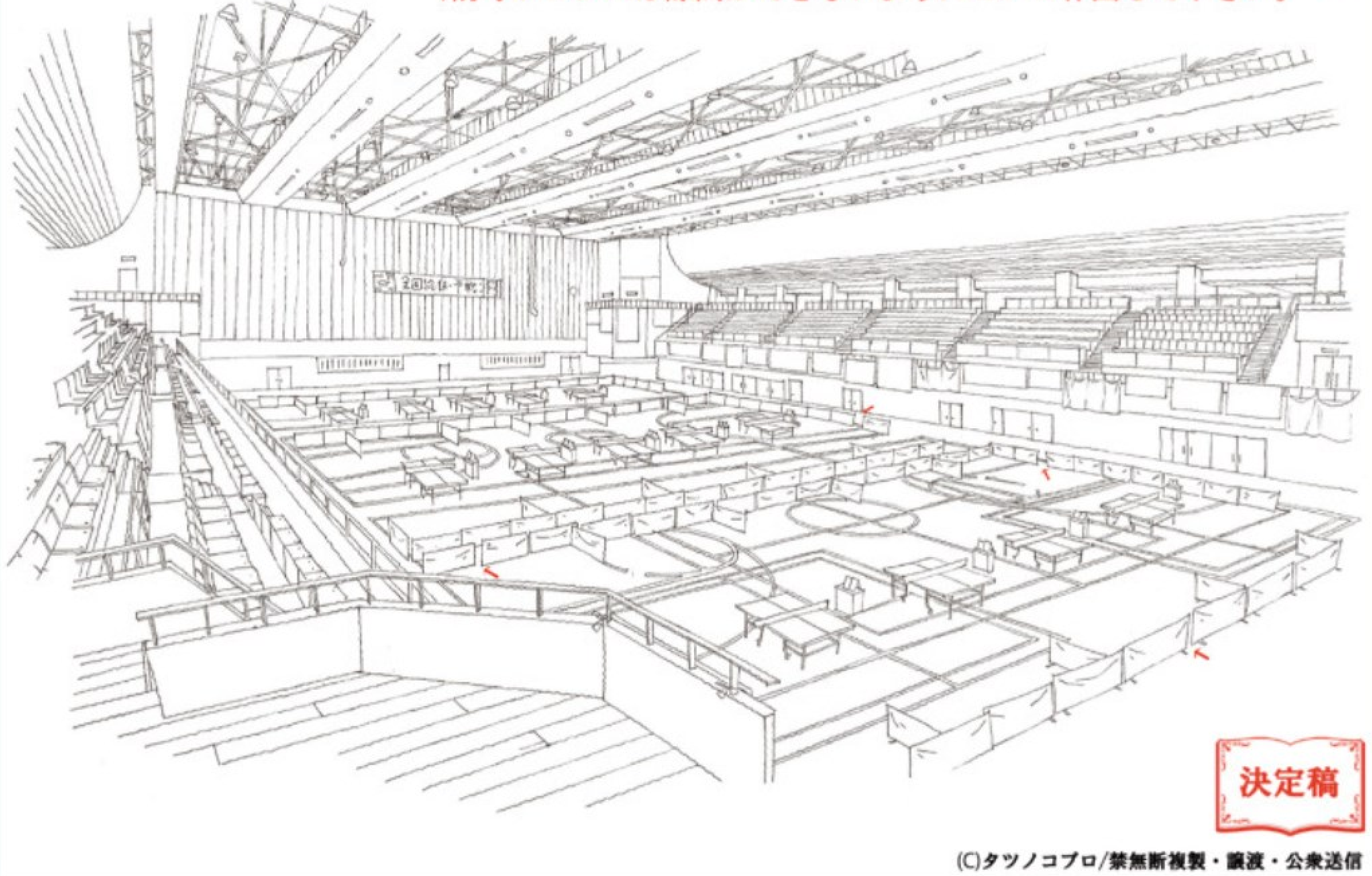


ピンポン BG_007_001 風間邸_ドラゴンの部屋 2014. 4. 17

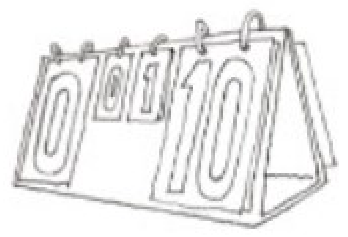


ピンポン BG_005_002_A インターハイ会場_切り替えし 2014. 1. 9

!防球フェンスは隙間ができないようにL／O作画して下さい。



キャスト座談会



名セリフ、名シーンぞろいの『ピンポン』

**『ピンポン』の魅力のもう一端を担ったと言えるキャスト陣は、メイン5人中2人が声優初挑戦。
ストイックだったアフレコ現場を経た、絆を感じさせる5人に、
演じる側から見た『ピンポン』について語り尽くしてもらった。**

――それぞれ初対面の印象を覚えていますか？

片山　キャストで初めてお会いしたのは内山さんなんですけど、最初のアフレコなんて、僕はもう何もわからなくて……。

内山　PVの収録のときだよね？

咲野　怖かったんだろ？

片山　怖くはなかったですけど（笑）、本当に初めてのアフレコだったので、もう完全に萎縮していて。内山さんとは一時間ぐらい同じ部屋の中にいたんですけれど、実はひと言も……。

内山　会話はしませんでしたね（笑）。僕も自分から積極的に喋りかけるタイプじゃなくて。そのときは収録が終わってからスタッフも含めて自己紹介が始まって、そこで初めて話して。

片山　そのときに内山さんから「あ、キミ喋るんだね」って言われて。

内山　自己紹介で鼓（ツヅミ）を打ってくれたんですけど、とても丁寧に説明してくれたんで。

片山　「めっちゃ喋るんだね」って（笑）。喋っていいかわからなかったから黙っていただけで、僕は喋りたかったんですけど……と。

咲野　内山くんがアフレコをしているところを見てどう思ったの？

片山　「マジ上手いー！」って。

木村　直球だなぁ（笑）。本当に片山くんは人当たりが良いよね。そんなところが、スタジオの空気を和ませてくれることがよくあったと思います。

片山　本当ですか？　うれしい。

木村　僕もアフレコ現場で喋ったことはあんまりなかったんですけれど、打ち上げのときとかに話して「すごく面白い人だな」と感じました。それに、スタジオで片山くんが頑張っている姿を見ると、みんなも「サポートしよう」とか、そういう会話ができるので。楽しかったし、いい空気ができてました。静かな、でも明るい空気でしたね。

内山　アフレコに参加している人の年齢層も幅広かったですもんね。下から上まで、本当に。

咲野　野沢（雅子）さんとか、屋良（有作）さんとか“生ける伝説の人たち”がいて。

内山　それで、僕らのような若手もいて。なかなか体験できない貴重な現場でした。

――チャイナ役の文さんも、アニメのアフレコは初体験だったとうかがいました。

内山　最初のうちは収録が別だったよね。

文　そうですね。第1話の収録に立ち会ってはいたんですけど、しばらくは別録りで。

内山　ある回では、川澄（綾子）さんに会いたくて、予定より早めの時間にアフレコに来てた、って聞きましたけど……。

文　いやいやいや！　そんなことない！（笑）

片山　そんなことなくないでしょ？　2人で写真撮ってましたよね（笑）。

文　誰に聞いたの!?

咲野　今、顔がものすごく赤いよ。

一同　（笑）。

文　ええっと……みなさんと一緒にアフレコに参加するようになったのは第5話からです。日本語のセリフが多くなるのは第6話からですが、1話前からアフレコの雰囲気に慣れておこうと……。

咲野　川澄さんに会うついでに慣れておこう、と。

文　だから違いますって！（笑）

――もともと『ピンポン』への参加の経緯は？

文　僕のいる大学のゼミのOBである方を通してお話があったのがきっかけです。作品が『ピンポン』だとわかったのは、しばらくスタッフさんとやりとりをして、音響監督の木村（絵理子）さんから直接電話がかかってきたあとでした。その時点でもまだ「留学生役」としか聞いていなくて、まさかメインキャラとは思わなかったです（笑）。僕は声優になることを夢見て日本に来たので、アフレコに参加したときは「10年かけて、やっと夢が叶えられた」と感慨深かったです。

木村　『ピンポン』には片山くんと文さんという「シンデレラボーイ」が2人もいるんだ。

咲野　木村くんだってシンデレラボーイだろ？ペコの役でオーディションを受けて、そこからアクマを演じることになったんだから。

木村　オーディションでは、ペコとスマイルを受けたんですけど、どっちも自分でも「ないな」と思うような出来でしたからね。オーディションが終わって、木村さんに「お手間取らせました。すんません」って言って帰りましたから。

内山　おかしいでしょ、オーディションで「ごめんなさい」って（笑）。

木村　そしたら後日、アクマ役に決まって。

咲野　実際のところ、絵理子さんの作戦としては、とにかくセリフのサンプルをたくさん取って「あの子、この役にどうですか？」ってやりたかったんだってね。それがまんまと成功して。

――かく言う、咲野さんはいかがでしたか？

咲野　もう、オーディションも何もなく、降って湧いたように役が決まりました。それで、蓋を開けたら周りはこんな若者たちだった、と。

――木村絵理子さんがアフレコ時のキーパーソンなのかと思いますが、収録が始まるにあたって木村さんとはそれぞれどういった話をされましたか？

片山　全体的に「自由に」と言われることが多かったですね。僕はもちろん、基本的なことの指導はたくさんしてもらったんですけれど。

木村　設定は一応高校生なんですけど、高校生っぽい声色にあまりこだわっていらっしゃらなかったですね。役についても特に指示はなく。

咲野　絵理子さんは言わないよね。

木村　最初にPVを収録したときに、1、2回調整していただいた、という程度でしたね。あとは「ドラゴンと声が被らないようにしてほしい」っていうのは言われましたね。咲野さんが先に録っていたドラゴンのPVを聴いて、そこから咲野さんほど低い音ではなく、それよりちょっと高めに声を出すように、という微調整はしました。

片山　海王学園はみんな低めというか。（野太い声で）「ウッス」っていう感じですもんね。そんななかで、違いを出さなきゃいけない、と。

咲野　ぶっちゃけると俺はね、第10話ぐらいまで、絵理子さんとそのへんの意思の疎通が取れているのかどうか、ずっと手探りだった（笑）。

内山　観た人から、「湯浅さんの作品で、絵も独特な作りだから、通常のアフレコとは相当違うの？」というようなことを聞かれることがあるんですけれど、あんまり変わったところはなく。逆に言うと、当たり前のことをすごくじっくり、丁寧にやっている感じでしたね。

――演技に手応えがあったシーンは？

片山　僕は精一杯で、アフレコ時のことはほとんど何も覚えてないですね。とにかく必死でした。

木村　スタジオの空気は印象に残っているんですけれど、芝居をしているときのことはあんまり覚えてないな、俺も。アクマは感情的に戦うシーンがたくさんあったんですけど、そういうシーンよ

りも、印象が強いのは静かなシーン。アクマが最後の大会において、トイレでドラゴンとドア越しに語るシーンとか。あそこは本当に、勢いとかパワーとかじゃなく、隣にいる咲野さんを感じながら演じなきゃいけない、っていう緊張感がすごくあった。2人の会話は成立しているようで成立していない、でもお互いは理解できてる、みたいなものなんですよね。ドラゴンが「私を恨むか」と言うところは、実際の自分だったら、その質問にその答えが返ってくるのは「ひょん」だなって思う、不思議な掛け合いなんですけれど、その空気感が特殊で、収録時は痺れてました。

咲野　本当に、松本先生が作る会話は、そういう高度なものが多いんですよね。ちゃんとした会話になっていない。かといって、別にそれぞれがワガママに喋っているわけではない、という感覚。

片山　意味がないようで、あるようで、ないようで、ある。読み手側の自由に取れるところが多いですよね。空気感があって、野暮なことは話さない。お互い、信頼関係で話す、みたいな。

文　それで言うと僕は第8話、インターハイ予選のペコ戦で、初めて日本語と中国語を混ぜながら話すシーンが一番印象深いですね。

内山　チャイナがペコに「風間によろしく」と言うところだ。あれは痺れた。

——会話の微妙なニュアンスと言うと、スマイルもほとんど感情が表に出ないのに、不思議と気持ちは込もっている、という役どころでしたが。

内山　そうですね。まあでも、スマイルは痺れるセリフが多かったし、個人的にはやりやすかったキャラクターですけどね。やりやすいというか、とにかく楽しかったです。やっている間は、すごくいい感じでした。……鼻歌は大変でしたけど。

一同　(笑)。

内山　あんな使われ方をするとも思わなかったし。それが、とにかく大変でしたね。

木村　ずっとイヤホンをつけて聴いて。

咲野　もう、そのスマイルの佇まいが、彼そのもので(笑)。全編を通して、無口なようでいて、実は一番スタンダードな会話が多いのってスマイルなんですよね。バタフライ・ジョー(小泉)との会話にしても、ペコとの会話にしても、普通に喋っているのはスマイルなんだよね。それで無口な印象が強いっていうのはスゴい。

内山　そういえば、「笑わないで」という指示がありましたね。セリフにちょっとでも笑いのニュアンスが入ると、指摘される。ストイックな感じで、できるだけ笑わないように努めていました。

咲野　スマイルとドラゴンは2人とも、最終話のBパートまで感情の解放はさせてもらえなかったです(笑)。あそこだけだよね。

内山　そう。ちょっと、違うキャラクターを演じているみたいでした。

咲野　そういう感覚だったね。

——そのほか、みなさんが演じられたなかで、印象に残っているセリフやシーンを教えてください。

木村　僕はやっぱり、あれですね。「風間さんは、便秘でありますか?」

一同　(笑)。

木村　あのセリフ、好きですね。第3話のアクマ初登場のところなんですけれど……なんか、心温まるというか(笑)。アクマの安直な考え方がそこに表れている。トイレにこもる、じゃあ便秘なのかなあ?　っていう。でもそのセリフが、「卓球から足を洗った今、風間さんがトイレにこもる理由がわかる感じです」っていう、セリフに繋がる。あとから思うとカッコいいセリフだな、と。

——たしかに……深いですね。

木村　あとは「どこ見て歩きゃ、褒めてくれんだよ」っていうのが。

内山　アクマは名シーン多いなあ。

木村　そうなんです。ありがたいことに!(笑)

咲野　にやけるな!(笑)

内山　アクマはホント、いいキャラだよ。人間臭さが、やっぱりすごい。

——サブタイトルにも最多の4回使用で。

木村　もう本当に、「名言工場」なんですよ、アクマは。そのぶん演じていてすごく気持ちが込もるというか。原作ファンは絶対に「キタゾ!」って思うはずのセリフなので。ファンがイメージしているアクマの言い方に近づけたいなっていうのはずっとありましたね。原作ファンの方々が「私の頭の中の『少し泣く』はこれじゃない!!」と思ってしまうことだけは避けたいと注意して演じるなど、彼のイメージを大事にしていました。

咲野　サブタイトルでいえば、第1話はチャイナだったよね。

——あれでグッとつかまれたファンも多かった。

内山　僕、カラオケのシーンも印象深いです。

文　カラオケは、セリフはないけれど印象的なところですよね。役が来たときには、すでに歌うということも知らされていたんですけれど。

咲野　え、そうなの?

文　木村さんから「少し歌うよ」って言われていました。最初、湯浅さんはチャイナが歌うことにあまり乗り気じゃなかったみたいですよ。でも、収録の話数が近づくにつれ、湯浅さんもチャイナのイメージが膨らんできたっていうのがあったらしく。結果的にいい曲を歌わせていただけました。

内山　すごく上手かったですよね。

文　いやいやいや。音がズレまくってました。

——文さんがセリフで印象に残っているのは?

文　セリフだと、最初にペコと戦うときに「お前はバックが弱い、フォアも、足も、反応も」っていうところが。あれは日本語だとあまり迫力がないかもしれないですけれど、中国語では気迫の感じられる言い回しに直したんです。中国では、このセリフがとても人気みたいですね。……こういうこと、自分で言っちゃ、いけなかった?

咲野　いやいや(笑)。日本と中国の架け橋になった、めちゃめちゃスゴいことだと思いますよ。

文　そのほかで好きなのは第1話の「何これ、フォークダンス?」っていうのが好きです。普段から、そういうツッコミを入れたいですね。

——そういうシャレた感じの。

文　そうそう。「何それ?」みたいなの。そういう風に言いたい。まあ、なかなか言えないけど。

一同　(笑)。

——チャイナもよりキャラが膨みました。

咲野　お母さんもね。来ちゃったし。

文　原作にない部分ですよね。ワンタンを食べるというのは僕の発案なんですよ、実は。

咲野　え、そうだったの?　そういうこと、どんどん言っていこうよ!

内山　なんでワンタンなの?

文　監督から「中国で普通の家庭料理といえばなんなの?」と聞かれて。最初は「上海の家庭料理は?」と尋ねられて、僕は上海出身ではないので上海の友達に聞いたら、ワンタンとか、回鍋肉、卵とトマトの料理だという話で。そのあたりが登場するのは、僕の発案ですね。

内山　結構細かいところが、文さんから出てるんだ。

咲野　そういうのは、だいたいどれぐらい制作が進んだ段階で相談されたの?

文　たしか第1〜2話くらいのタイミングでした。お菓子が出てくるの、第6話でしたよね。

咲野　そうそう。お母さんが送ってくれたやつ。

文　最初は中国のお菓子にする案もあったのですが、権利的な問題もあるので、実際に中国でも売られている日本のお菓子にしました。あと、第1話でチャイナが金メダルを噛んでいるシーン。

片山　子どもチャイナがやってた。

文　その後ろに横断幕が張ってあったじゃないですか。その文字も、僕が直しを入れました。

——監修的な役割も担っていたんですね。咲野さんは、印象に残っているものはありますか?

咲野　「花粉が付くよ」っていうセリフを2回言うんですけれど、あれは、ものすごくドラゴンらしからぬセリフで印象に残っていますね。今そこで起こっていることに対して、ただ普通に反応しているセリフって、それぐらいしかないんですよね。し

かも、どちらも相手をおもんばかっているセリフで、両方とも原作にはないセリフですし。あとはやっぱり、最終話のスマイルとの会話。あそこは、本番もほぼ一発で。
内山　でしたね。結構手探りでやったんですが。
咲野　ただもう単純に、内山くんと俺が会話してただけなの。全然ドラゴンでもスマイルでもなんでもなくて。あれはすごく楽しかったですね。
――あれは、一発録りだったんですね。
咲野　録ったとき、そのときあった絵とはタイミングがズレていたりしたんですよ。それで「大丈夫かな」と思いながら、それでもお互いの間合いで、尺とか全然考えずにやっちゃった。だけど、それでOKになっちゃったから（笑）。
片山　最終話でペコが大人になってからのところは、不思議な空気感でしたね。どこかふわふわしていて……。これで終わっちゃうさびしい気持ちもあり、どうかなと思ってやってみたのが、そのまま いってしまって。「あ、これでいいのか」みたいな。「あ、終わっちゃうのかな」「終わった」みたいな感じでしたね、最終話は。
――内山さんが印象に残っているスマイルのシーンやセリフはありますか？
内山　僕ですか？　印象深いセリフは第５話の「それはアクマに卓球の才能がないからだよ」。
一同　あー！（笑）。
内山　「単純にそれだけのことだよ。大声で騒ぐほどのことじゃない」。これは、ちょっと『ピンポン』らしいな、っていう。よくマンガでは「友情・努力・勝利」がテーマになるじゃないですか。このセリフはもう全部を否定しているんですよ。努力したところで勝てるとはかぎらないし、仲間とかそういうんじゃないよ、っていう。そういうトーンが、スゴくカッコいいというか、「スゲーな」って思いましたね。
木村　このセリフ、マジでキャラクターとか突き抜けて、俺にまで届いてくるんですよ。言葉として、キャラクターで受け止めきれない。木村昴本人にまで入ってくる。何かパワーがあるセリフなんですよ。言われたあと、本当に、結構落ち込む。
咲野　脇汗出ちゃう。
木村　出ちゃう（笑）。アクマっていう役がクッションになってなかったら、ちょっと俺……スタジオの外に出て、散歩とかしてたかもしれない。そのぐらい凹みすぎて。
咲野　ペコの「努力なんて、才能がないヤツがするもんだ」っていうセリフも、結構厳しいね。
木村　うん、厳しい。超刺さります。
片山　ペコは本気で言ってないですからね。適当にパッて言ってるのが、また刺さる。
内山　努力と才能について話しているところは、本当に『ピンポン』らしいですよね。卓球だけに限らない話で。昴くんに刺さったように、いろんな世界において言えることかもしれない。
木村　ぐっ（笑）。改めて言わなくても！
――では、片山さんの印象に残ったシーンを。
片山　僕はですね、ちょっと最初はふわふわと遊びで、「俺は無敵だ」と思ってやっていたペコが、挫けたあとに、ペコらしからぬ決意をするシーン。オババに対して「もういっぺん握り方から教えてくれろ」って、ペコが誠心誠意頼み込むシーンは、よく覚えてますね。
　そこまでふわふわ、気持ちをぶつけるわけではなく逸らして、気の向くままポイッポイッという感じで出すセリフばかりでしたから。楽しんでたら楽しむ、落ち込んでたらちょっと落ち込む、っていう気持ちだけでやれたのが、そこでは決意とか気持ちを込めて演じることが必要だったんです。オババ……野沢さんもすごく影響力があるというか、魂のあるものをバーッとぶつけてくださったので「おおっ！」と思いながらやりました。そのあとの後半は、もう本当に楽しくやっていたので、印象的というよりは、そのシーンひとつひとつを楽しむだけだった感じです。
――決意を固めるシーンは特別だったんですね。
片山　はい。今までと、ちょっと違うシーンで、また後半ともちょっと違う。ペコらしからぬ、でも必要な、スゴく貴重なシーンだったかな、と。
――野沢さんと現場でお話されるようなことは？
片山　はい、いろいろと。普通の日常会話から、「伝統芸能って、どんなことやってるの？」みたいなことまで。あと、ペコは海の中で溺れるというか、海の中で喋るシーンがあったんですけれども、これはどうやってやろうかな？　と思っていたら、野沢さんがやり方を教えてくださって。そういったアドバイスもいただいていました。
木村　アクマと喋ったあとに飛び込むところだよね？　あそこは絵がスゴくキレイだった。海の中で漂っているところ。ここで、ペコが不思議なことを言っているのが、僕は結構印象的で。「細胞が壊れていく。インパルスがもたつく」って、インパルスって単語がペコから出てくるんだ、と。なんか不思議だった。
片山　あれはペコの中二感というか、ゲームが好きだったりするところから、そういうものって何も考えずに出てきたんじゃないかなって思ってて。
木村　なるほど。「永久記憶不滅」とかも、言い回しが独特だよね。
咲野　昴の印象的なセリフになっちゃった（笑）。
一同　（笑）。
――みなさんも、ほかの方が演じていらっしゃったシーンやセリフで印象深いものはありますか？
片山　ありますよ。ほんと、たくさん。
内山　江上くんがあんなに出ると思わなかった。
咲野　江上くんと、キャプテン山田の出番は思ったより多かったね。
内山　『ピンポン』は脇役も、本当にいい味を出しているキャラクターが多くて。
片山　原作以上に大田さんがストーリーを締めてますよね。実家のことだったり、スマイルやペコとの信頼が感じられて。スマイルとのやりとりもいいですよね、卓球のボールに関するところとか。2代目キャプテンとして頑張ってるぞ、みたいな。
文　僕はやっぱり、ムー子のセリフが好きですよね。「ねぇ〜、ねぇ〜」って。
片山　あの言い方は耳にすごく残りますよね。
文　かわいいって思いますね。
片山　ほかにもいっぱい挙げちゃっていいですか。まず面食らったのは、内山さんの「お帰り、ヒーロー」です。
木村　自分の「ヒーロー見参！」じゃないんだ。
片山　実は本編で「ヒーロー見参」は言ってないんですよね。宣伝とかでは言ってるんですけど。
内山　イメージ強いのにね。意外だ。
咲野　「３回唱えろ」も子どもしか言わないの？
片山　僕は言ってないです。
内山　そうか。子どものシーンもいいんだよねぇ。
片山　いいですねえ。子どもスマイルはかわいいからなあ。
木村　子ども時代のアクマとスマイルとペコのシーンで、ペコが言う「おーい、アクマよーい」っていう、あの言い方がいいんだよね。子どもアクマの「そうじゃねえだろボォケ」っていう「ボォケ」の気持ちのこもり方ったら！
内山　僕らでは出しようがないものだよね。
片山　「ひょー」もかわいかった。
木村　子どもたちのお芝居がかわいくも……。
片山　刺さる。
木村　なんていうんですかね、感情の起伏が激しくないぶん、ストレートに入ってくる。
片山　子どもの力ですよね。まっすぐ来る感じ。
文　ペコの弟たちはひとりの方がやってましたね。
咲野　そうそう。
片山　全員そっくりで、母親までそっくり。あと、印象的なセリフといえば、僕は野沢さんの「愛してるぜ」ですよ。ズキューンてきた。
咲野　あれはカッコいい、たしかに。
――野沢さんとか屋良さんとか、レジェンド級の方のお芝居は間近で見ていかがでしたか？
片山　初めてお会いしたときは「スゴい人がいる」と思っているじゃないですか。でも実際にやっていると、野沢さんはもうオババとなっているんで

すよ。屋良さんも小泉で。出る言葉も小泉のものとしか思えないし。空気のように思える、そのスゴさですよね。

咲野　別に威圧するわけでもないけど、でも影響しているという。スゴいよね。

——内山さん演じるスマイルは、いちばん小泉とは絡む機会が多いわけですけど。

内山　そうですね……単純に、小さいころから『ちびまる子ちゃん』を観ていたので「わーっ！」っていうのがまずは素朴にあって（笑）。とはいえ、今回はまた全然違うトーンだったから、やっていくなかで絵理子さんに「スマイルはコーチのことをだんだんと父親のような存在として見ていくんだ」ということを言われていたので、そういう感覚は意識していました。「イエス　マイコーチ」という回は、なかなかスマイルが感情を出さないなかで、唯一「あなたについていきます！」みたいなことを宣言するエピソードなので、印象深いですね。

——ところで、湯浅監督のご印象はいかがですか？

内山　接していても、普通の人ですね。普通にいい人。

文　うん、普通の人ですね。

内山　天才肌の人って、トリッキーだったり、少し接しにくかったりするのかと思ったんですけど、とても物腰の柔らかい方です。そういう方からこういう作品が生まれてくるのか、というある種のギャップみたいなものが面白かったですね。けっして我が強い感じには見えないよね？

咲野　そう。不思議だよね。

片山　ふわっとした、やさしい人で。

木村　打ち上げでも、すごく奇抜なことを言うわけでもなく、その場にいるみんなが救われるというか、祝福されるようなことを話されていました。ご自身がいちばん大変だったに違いないのに、みんなの労をねぎらってくれて。

片山　言葉遣いがすごくキレイで、間がゆっくりなので、それ自体が湯浅監督の雰囲気を作っているのかなと思いますね。

咲野　少なくとも僕らが感じるかぎりでは、偏屈でもないし、訳のわからない説明をされることもないし。アフレコでは毎回、収録の前に湯浅さんのひと言説明があったんです。「今回のお話はこういうテーマで、裏テーマはこうで、こういう裏設定があります」とか。そういう話があったこともあって、僕らは近しい存在だったんです。でも毎週オンエアで出来上がってくるものには、驚かされる部分がありましたね。

片山　オンエアを観ると、セリフに命が、翼が与えられている感じがしました。

咲野　結構、台本にないアドリブを入れたのも拾ってくれるんです。

木村　アニメだと、完成したときに「こういう感じの絵になったのかー！　ならこうしておけばよかったな」みたいなこともあるんですけど、『ピンポン』ではあまり感じなかったです。予想を超えてしまっているのもあるんですけど。

咲野　たぶん俺らがやったことに映像を擦り合わせてくれていると思うんだよね。

木村　俺はもう、ただただ、毎回観て、色スゲえ、線ヤバい、音イェーイ！　みたいな感じでした。

咲野　ボキャブラリーが少なすぎるだろ！（笑）

——では最後に『ピンポン』という作品はみなさんにとって、どんな意味を持っている作品だと感じていらっしゃるのかをお聞きしたいかなと。

内山　片山さんは、今回声優をやってみて、またやってみたいと思いました？

片山　思いました！　すっごい楽しかったです。一生の宝ものって感じですかね。そういう風にしか言えない感じですよね。楽しかったんですけど、それだけでもないし……かなりありえないことだと思うんですよね。宝くじが当たるよりも、かなりありえないこと。『ピンポン』に出会って、ペコ役をやることになって、こういう風に出来上がって、今集まっている……という、ひととおりの流れが、ありえないこと、奇跡だと思うので、もうずっと思い出になるし、誇りになるし、やっぱり宝ものという感じですね。これからもいろいろ挑戦してみたいと本気で思っています。

木村　上手くまとめられないですけど、すごく感じているのは、「木村昴といえばアクマ」みたいな、自分のキャラクターをひとつついただけたなという感じですかね。自分の代表作になるような、いい勉強をさせていただけた。

——役者としての新たな一面を出せた？

木村　そうですね。真新しい、今までとは違う自分のカラーというか、引き出しができたのかなと。もっと芝居が好きになった作品というんですかね。チャンスをいただいた感じです。アクマを演じていて、「やっぱり声優って超おもしれぇじゃん！」って印象を受けたんです。

咲野　まあ、何しろ、最高のスタッフと最高の共演者に恵まれたなと。それだけですね。

文　声優という職業に夢を持っている中国人はたぶん、何万人といます。そんな僕が今回外国人として日本のアニメでメインの役を獲得できた。それは中国の方では画期的な"イノベーション"じゃないかなと感じています。僕としてはここから、中国人の声優志望の人たちが抱く夢を背負って仕事をしていけたらな……と思っています。

内山　オーディションの段階から、この時期にノイタミナで『ピンポン』が放送される、監督は湯浅さんがやる、そこで僕がスマイルのオーディションを受けられるということに、びびっとくるものがあったんです。人生はタイミングじゃないですけど、５年後だったらまた違う自分になっているだろうし、５年前でもやっぱりできなかった。そんな自分の中の「タイミングが合うなら今だろ！」みたいな、なんとなくの確信があるなかで、作品に関わることができた。実際、最高の体験ができたと思うし、最終話を観終わって、打ち上げとか終わったあとに、正直「次のモチベーションをどうしていこう？」っていうようなことを感じたんです。今、このときも含めて、『ピンポン』で声優としてひとつ何かが終わったような気がしていますね。

PROFILE

片山福十郎（ペコ役）



東京都出身。フラッシュアップ所属。2歳のときから歌舞伎囃子の手ほどきを受け始め、邦楽囃子方名取「住田福十郎」として演奏活動を行っている。『ピンポン』で声優に初挑戦。

内山昂輝（スマイル役）



埼玉県出身。劇団ひまわり所属。主な出演作は『機動戦士ガンダムUC』（バナージ役）、『ニセコイ』（一条楽役）、『つり球』（宇佐美夏樹役）、『甘城ブリリアントパーク』（可児江西也役）など。

咲野俊介（ドラゴン役）



宮崎県出身。青年座映画放送所属。主な出演作は『ワンピース』（スコッチ役）、『攻殻機動隊ARISE』（イシカワ役）、『残響のテロル』（柴崎健次郎役）など。ほかに洋画の吹き替えも多数。

木村昴（アクマ役）



ドイツ出身。アトミックモンキー所属。主な出演作は『ドラえもん』（ジャイアン役）、『輪るピングドラム』（高倉冠葉役）、『CØDE BREAKER』（平家将臣役）など。

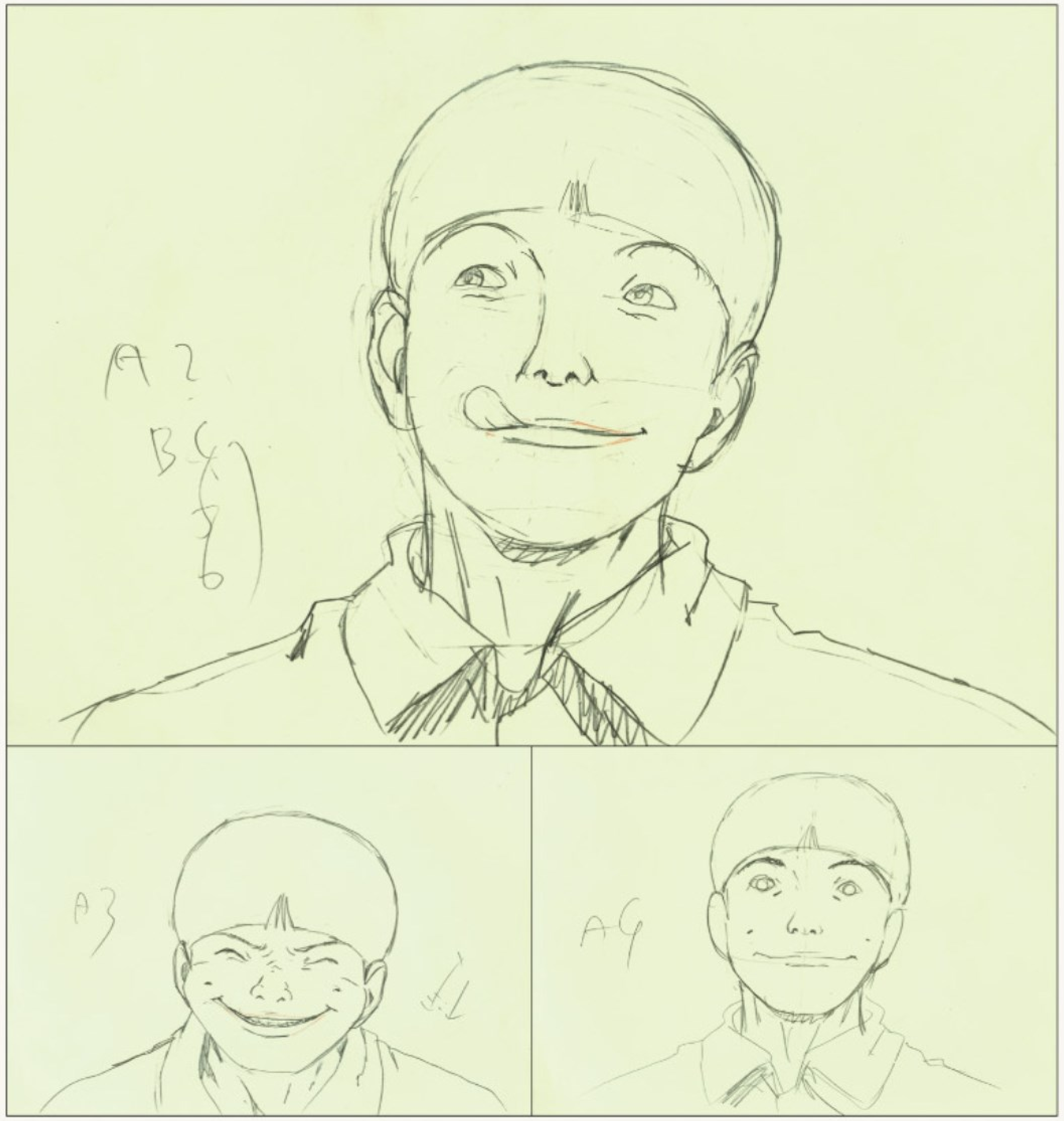
文曄星（チャイナ役）



中国・広東省出身。フリー。中国語、広東語、英語、日本語をこなすマルチリンガルとして、ナレーションや俳優として活動。『ピンポン』で、念願のアニメーション声優に初挑戦した。

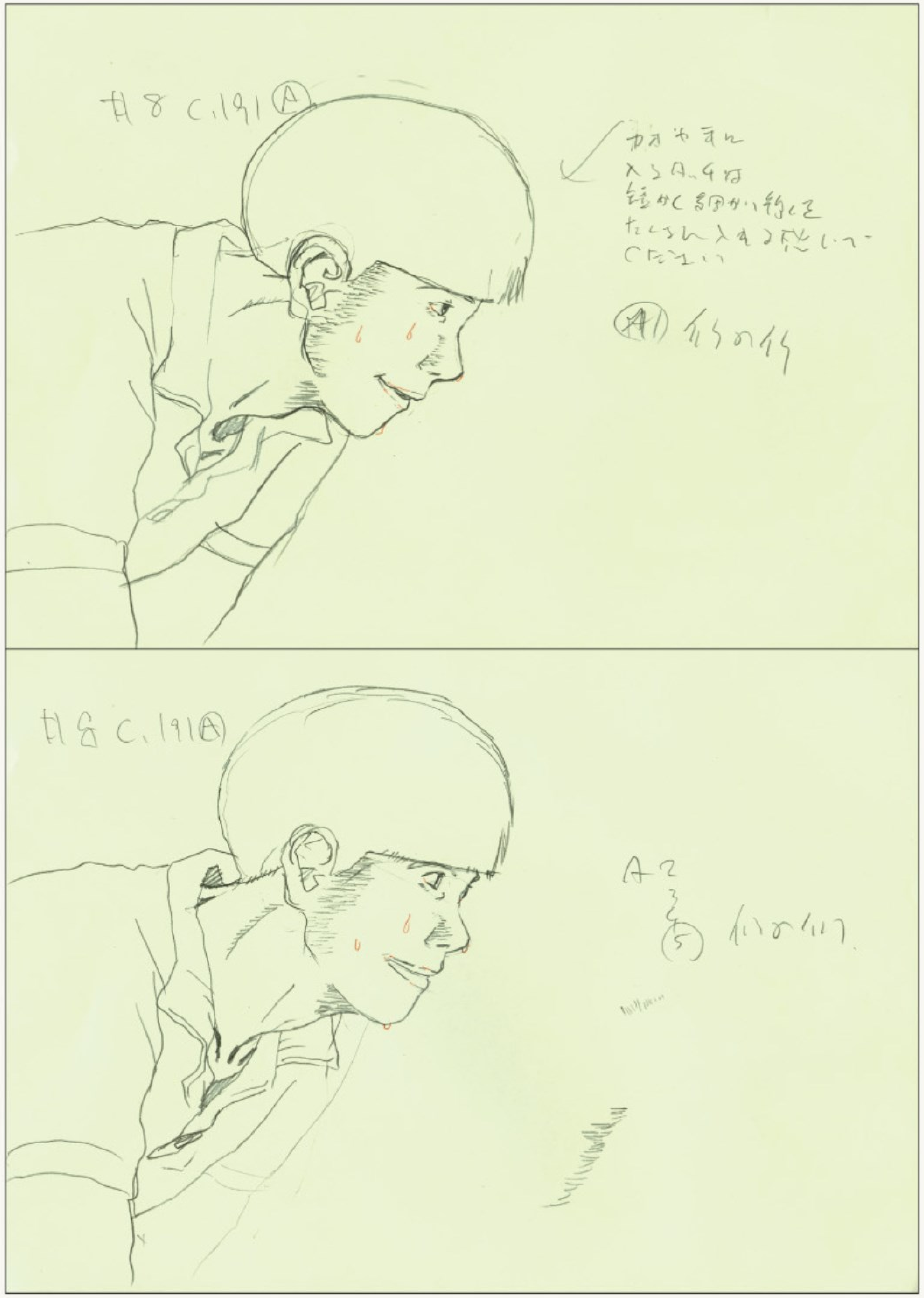


KEY ANIMATION



●第10話C-018　ラフ原画修正
ドラゴンに反転式ペンホルダーの新しいラケットを見せると、ペコは悪戯っぽく舌をのぞかせる

☆基本的にテレビ本編については
伊東伸高の修正を掲載。
違うものについては※マークをつけた



●第８話C-191　修正原画
チャイナとの２度目の対戦。チャイナとの試合で自分は何を得たのかを口にする。顔に入れるタッチに指示がある

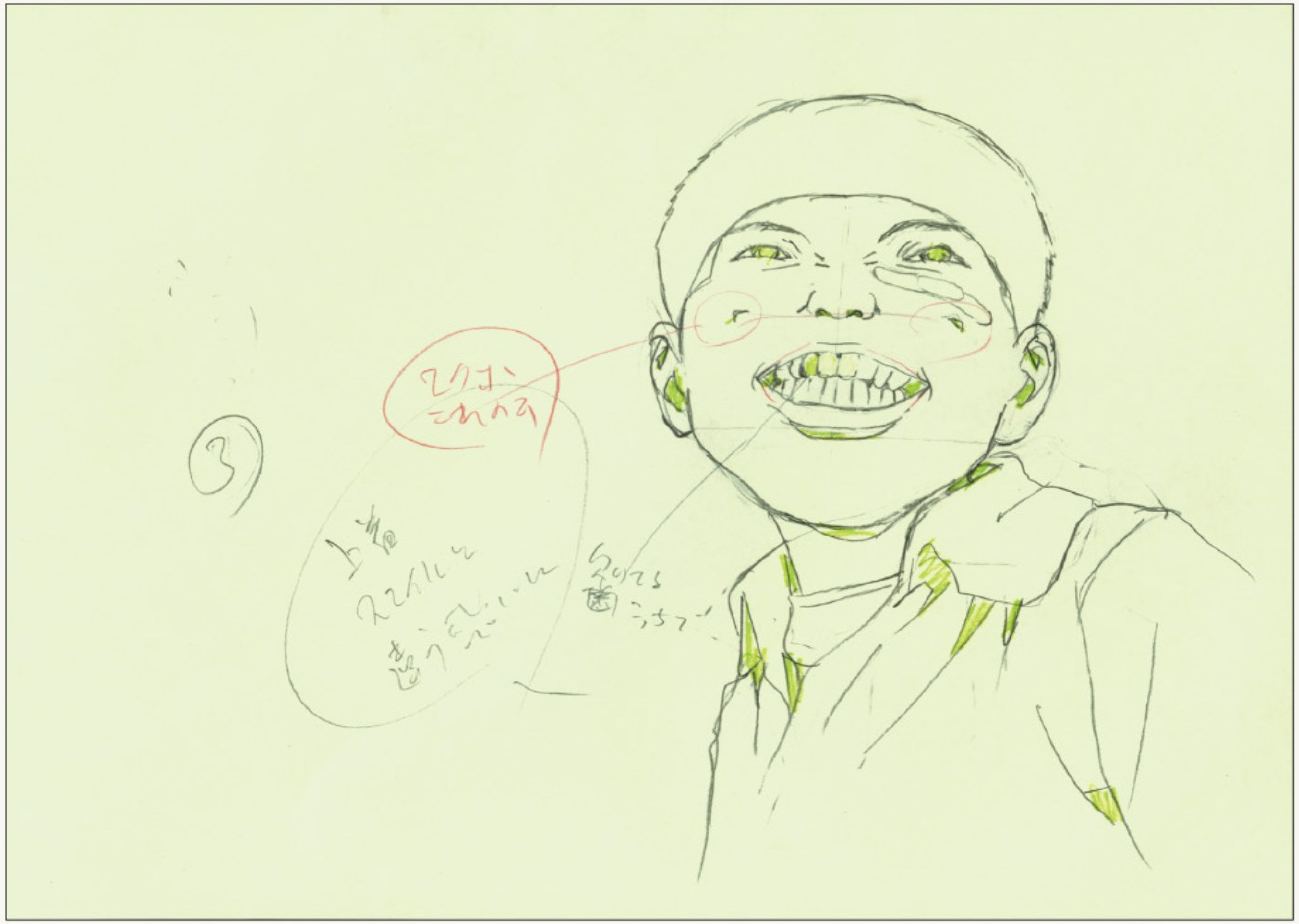
●第４話C-080　ラフ原画修正　アクマと打ち合うペコ。アクマのロビングに翻弄され、焦りが顔に浮かぶ（※）

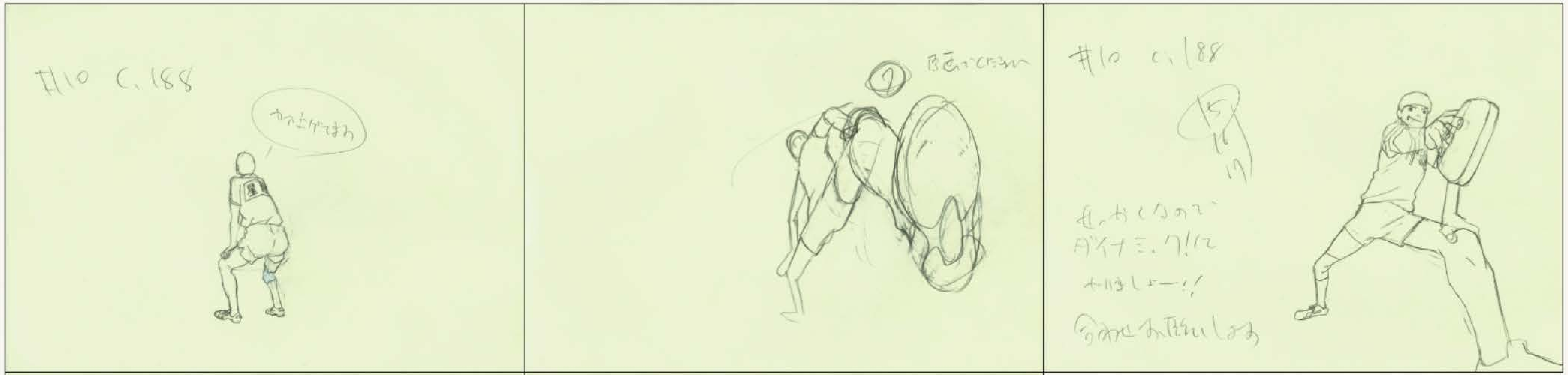


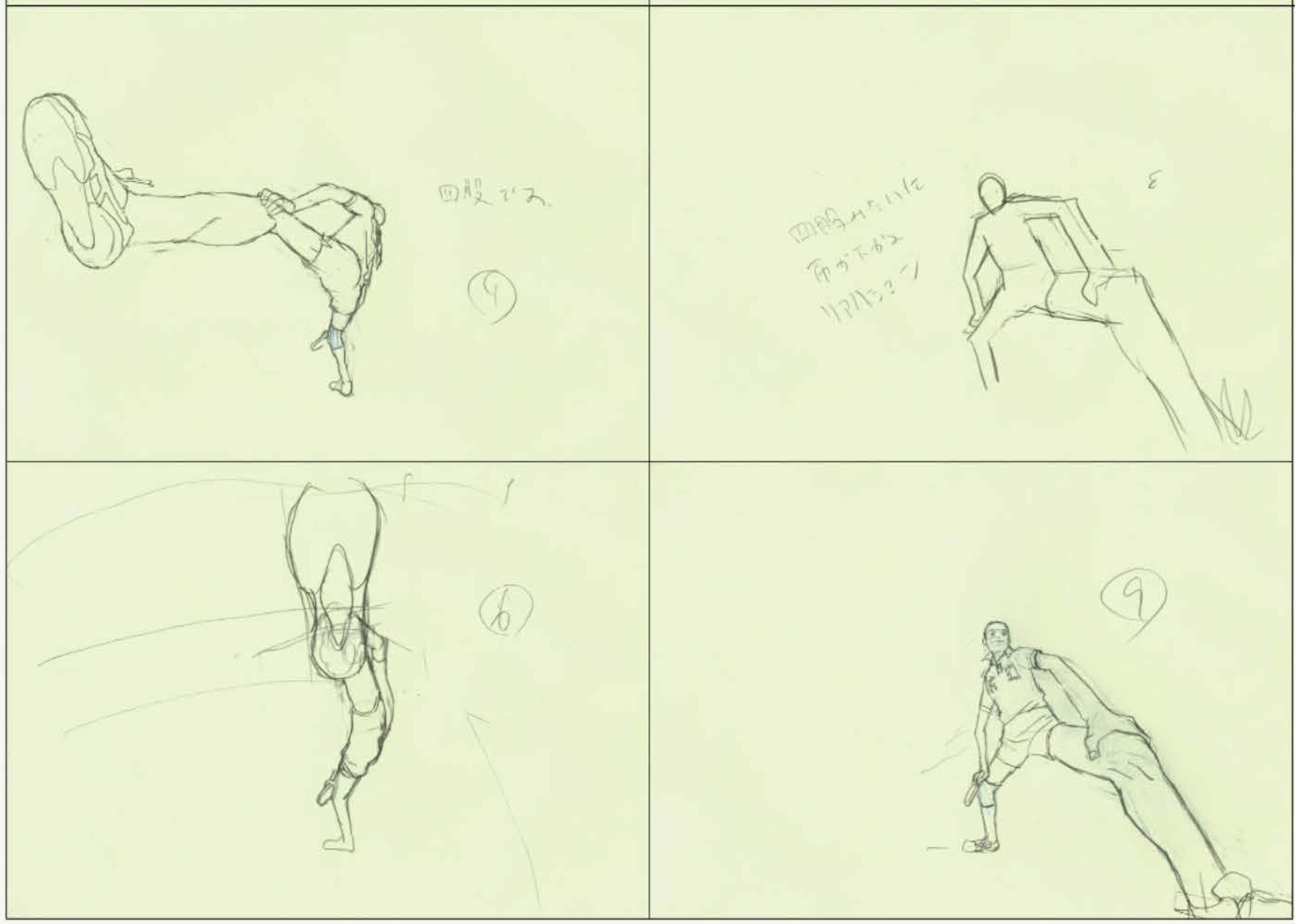


●第11話C-057　レイアウト修正
子ども時代のペコ。原作の絵柄の雰囲気が特に出ているカットのひとつ

●第11話C-063　修正原画　子ども時代のスマイルに「強いんだ？」と聞かれて「無敵だよ」と笑顔で応える







●第10話C-188　ラフ原画修正
振り返りざまに足を大きく踏み出して啖呵を切る。強くパースがついた動きがペコの心理の変化を印象づける



●第1話C-205、C-206　修正原画

チャイナのスマッシュ。最初の1枚のみC-205。以降はC-206の連続動作。C-206の振りかぶった右手の動きが印象的

●第８話C-098　修正原画　ペコからポイントを奪いガッツポーズを決める



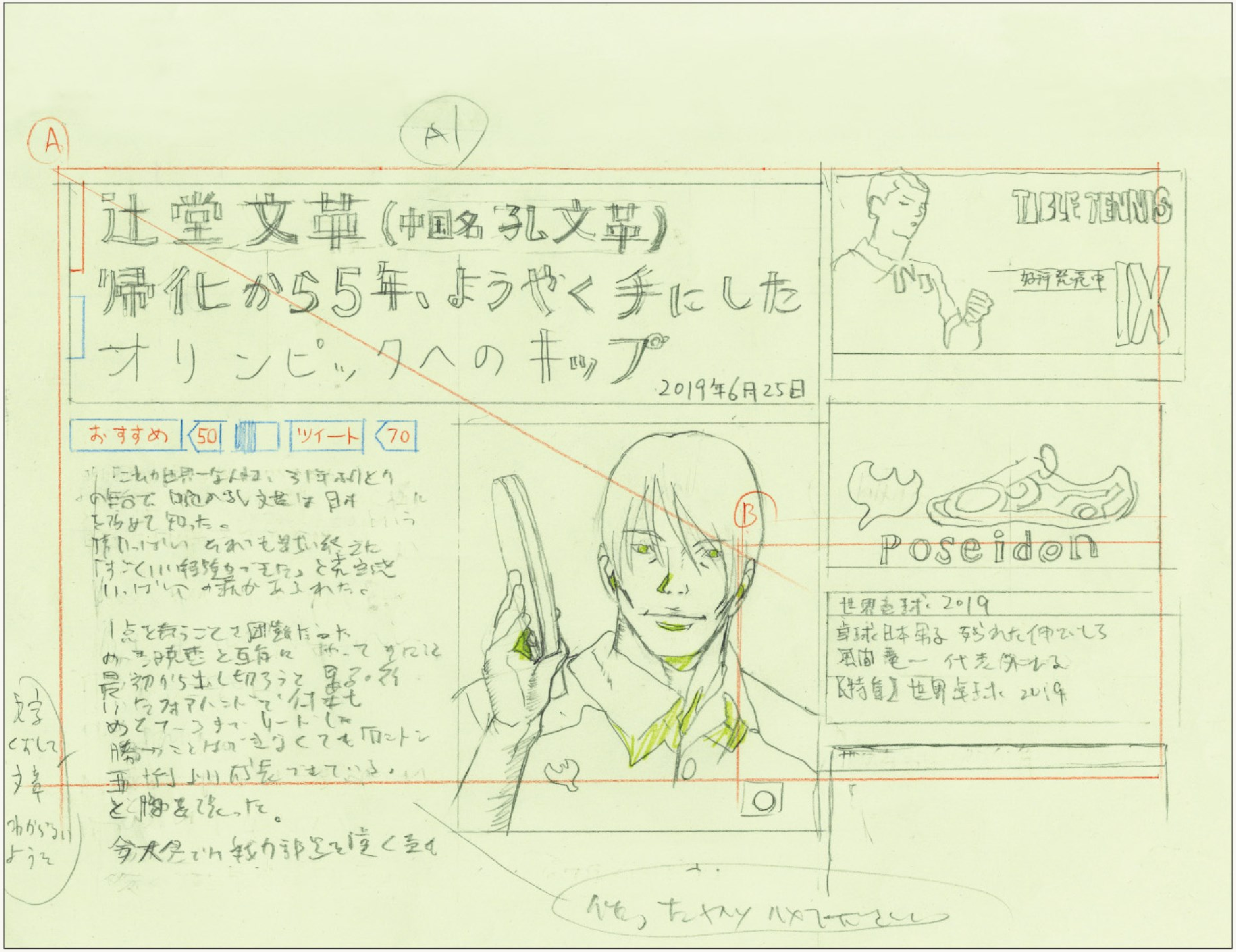
●第６話C-116　ラフ原画　チームメイトたちとカラオケを楽しむ（※）



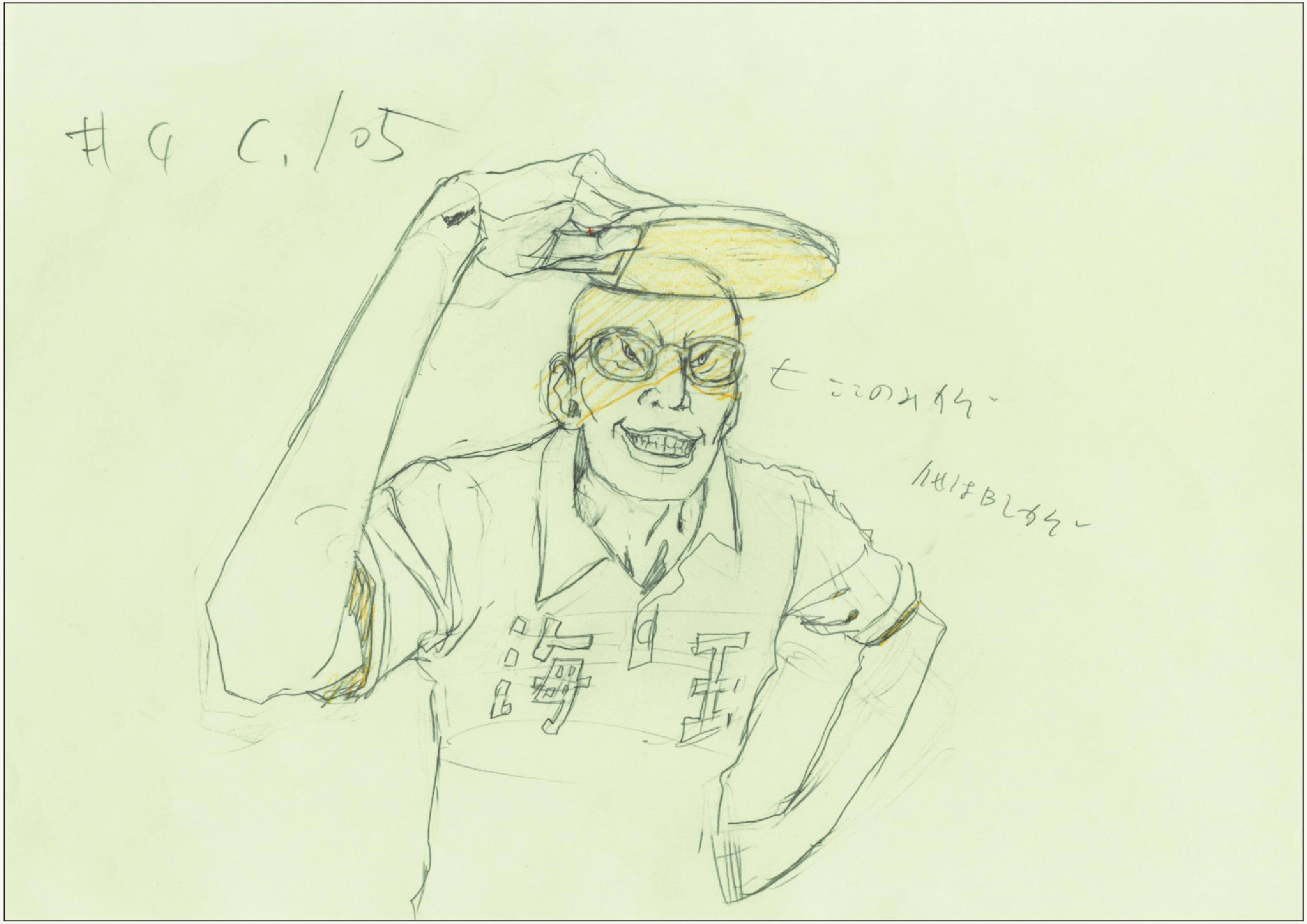
●第４話C-186　レイアウト修正　ドラゴンに敗れたチャイナ（※）



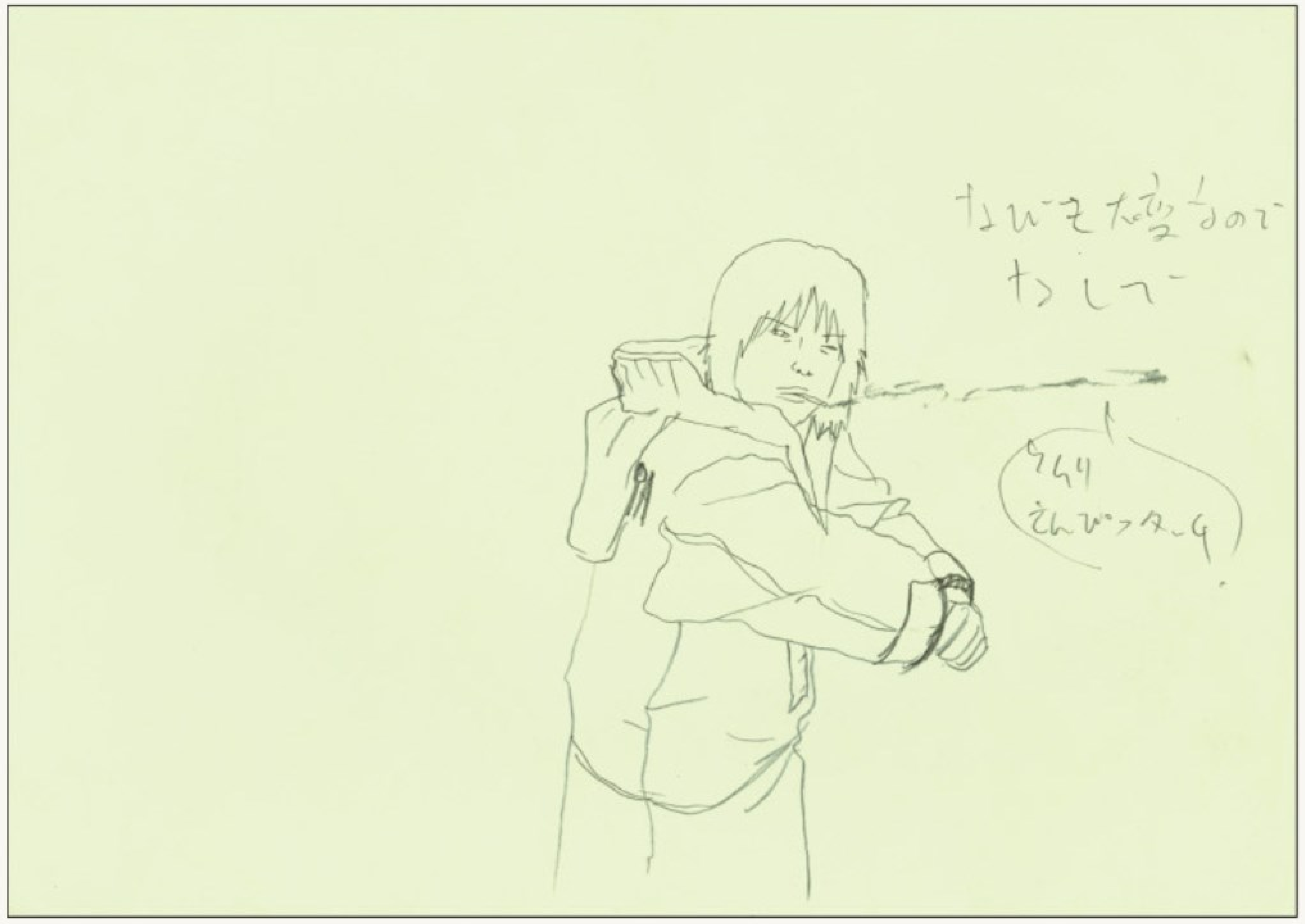
●第11話C-332　帰化したチャイナの活躍を伝えるWEBニュース。日付に注目



●第4話C-105　修正原画　マッチポイントとなり笑うアクマ。原作でも印象的だったポーズだ



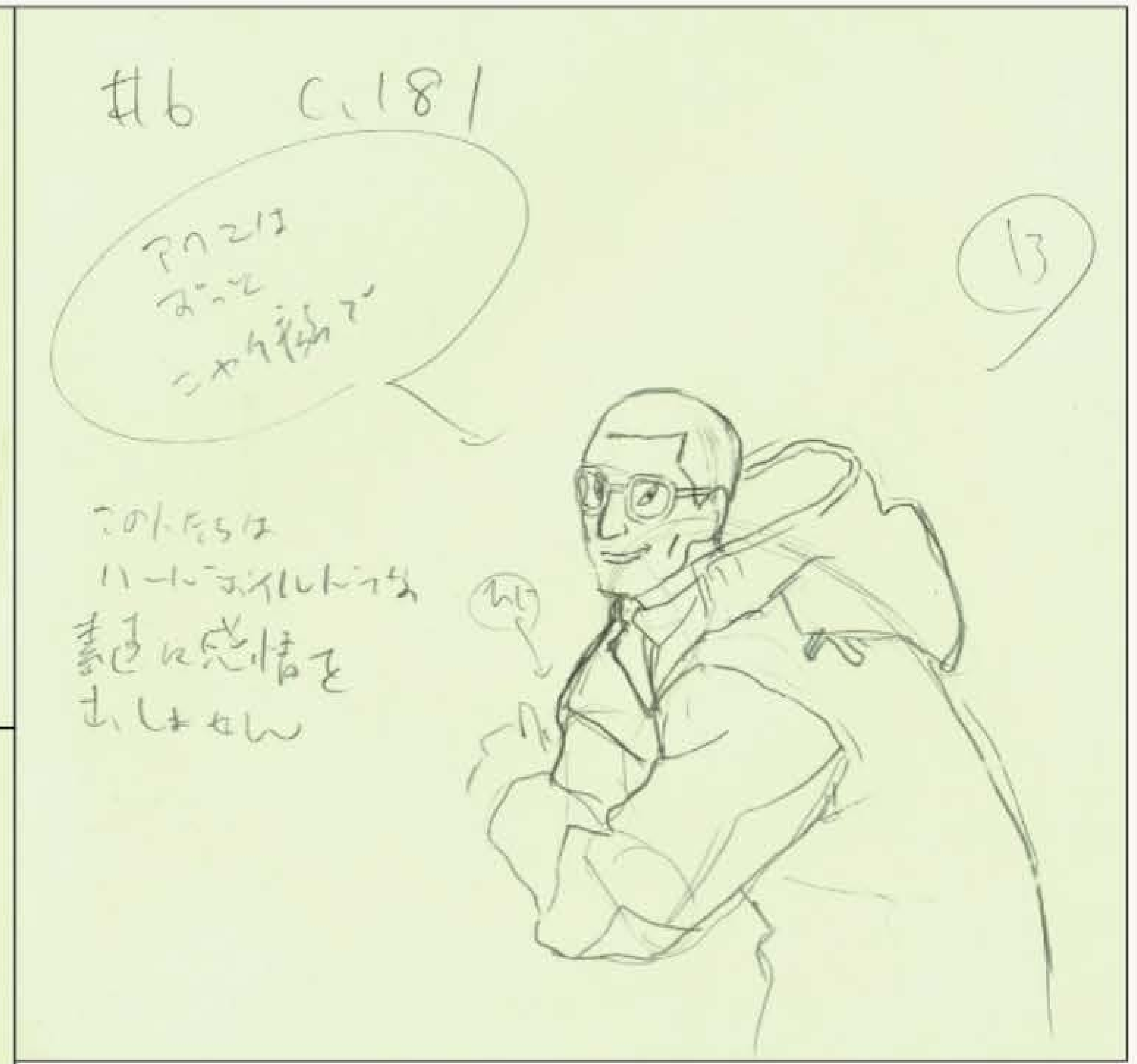






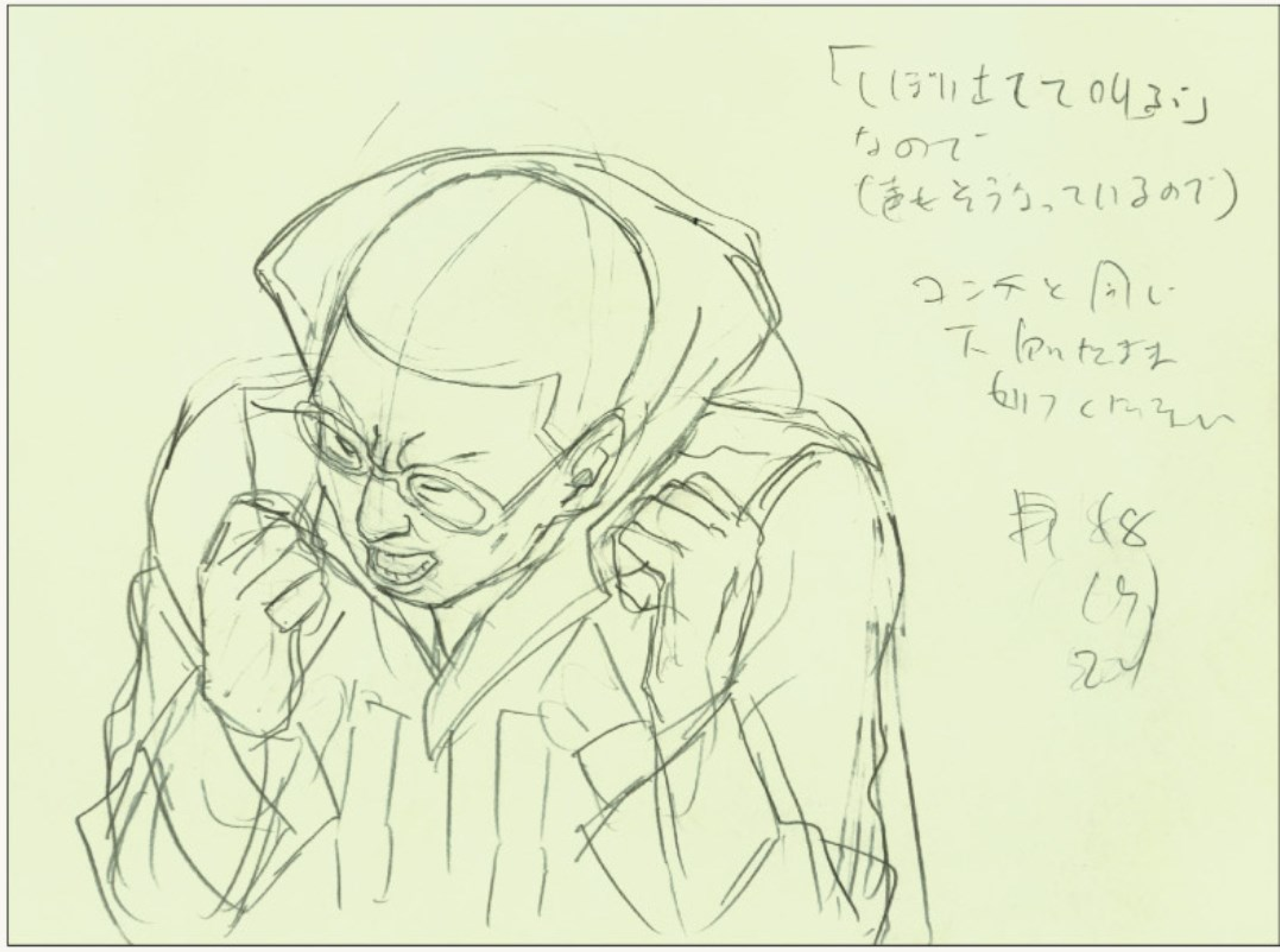
●第6話C-176、C-178
レイアウト修正・修正原画
卓球を辞めたペコとアクマの会話。ペコの吸っていたタバコを取り上げるアクマの芝居が細かく描かれている

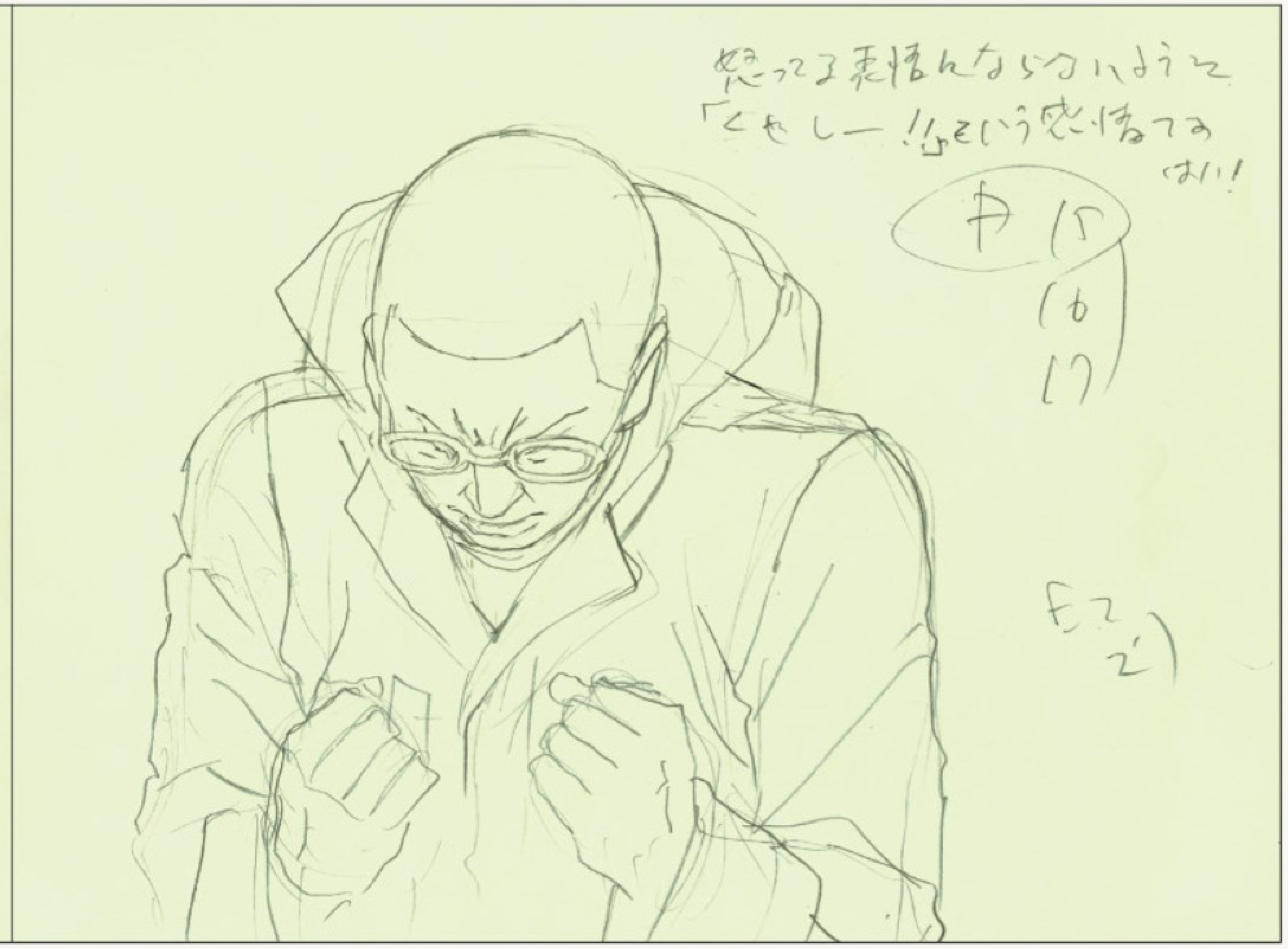

#6 C.178


#6 C.181

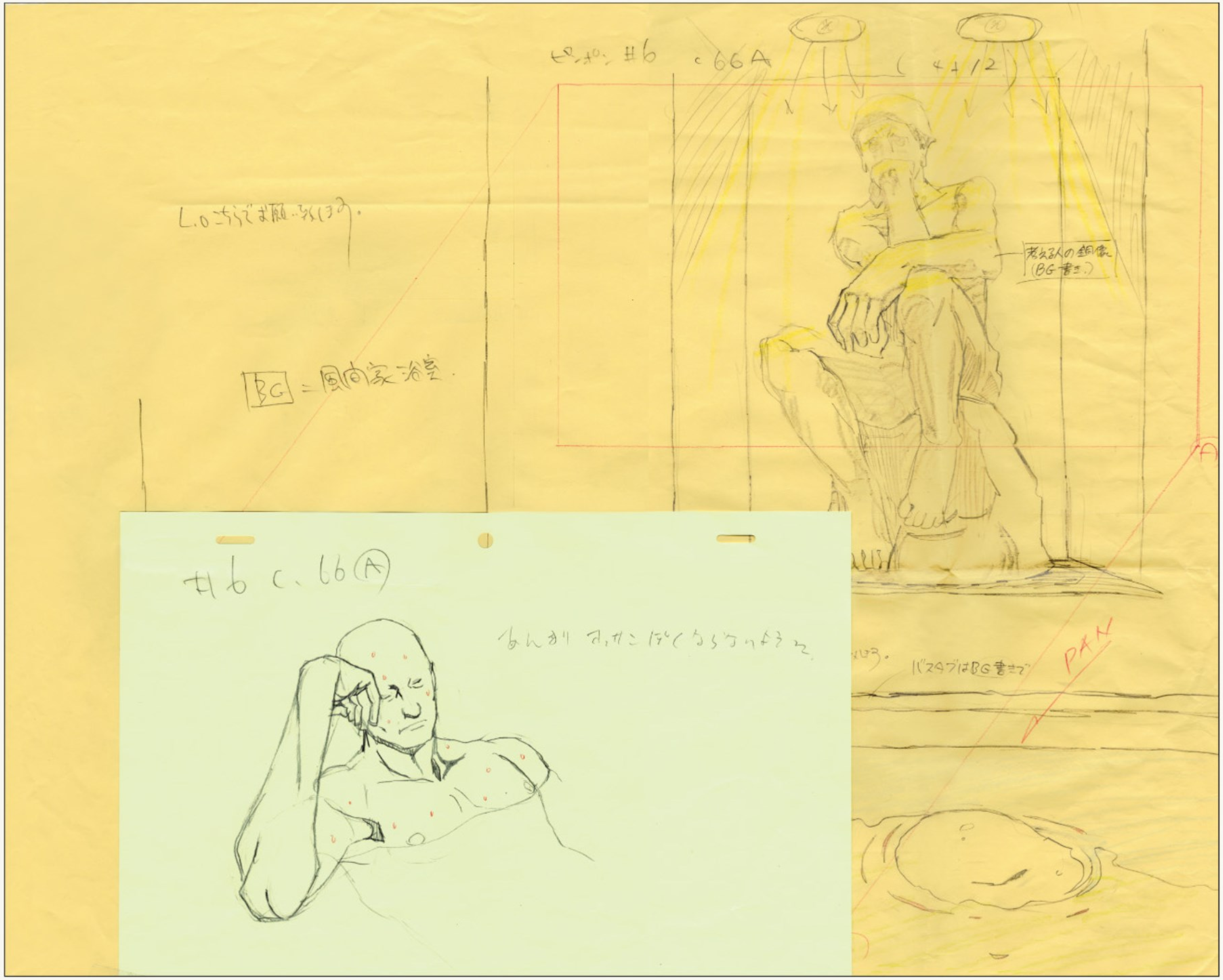


●第6話C-189　修正原画
絵コンテのト書きにある「しぼり出して叫ぶ」という芝居をどう描くかメモが書かれている



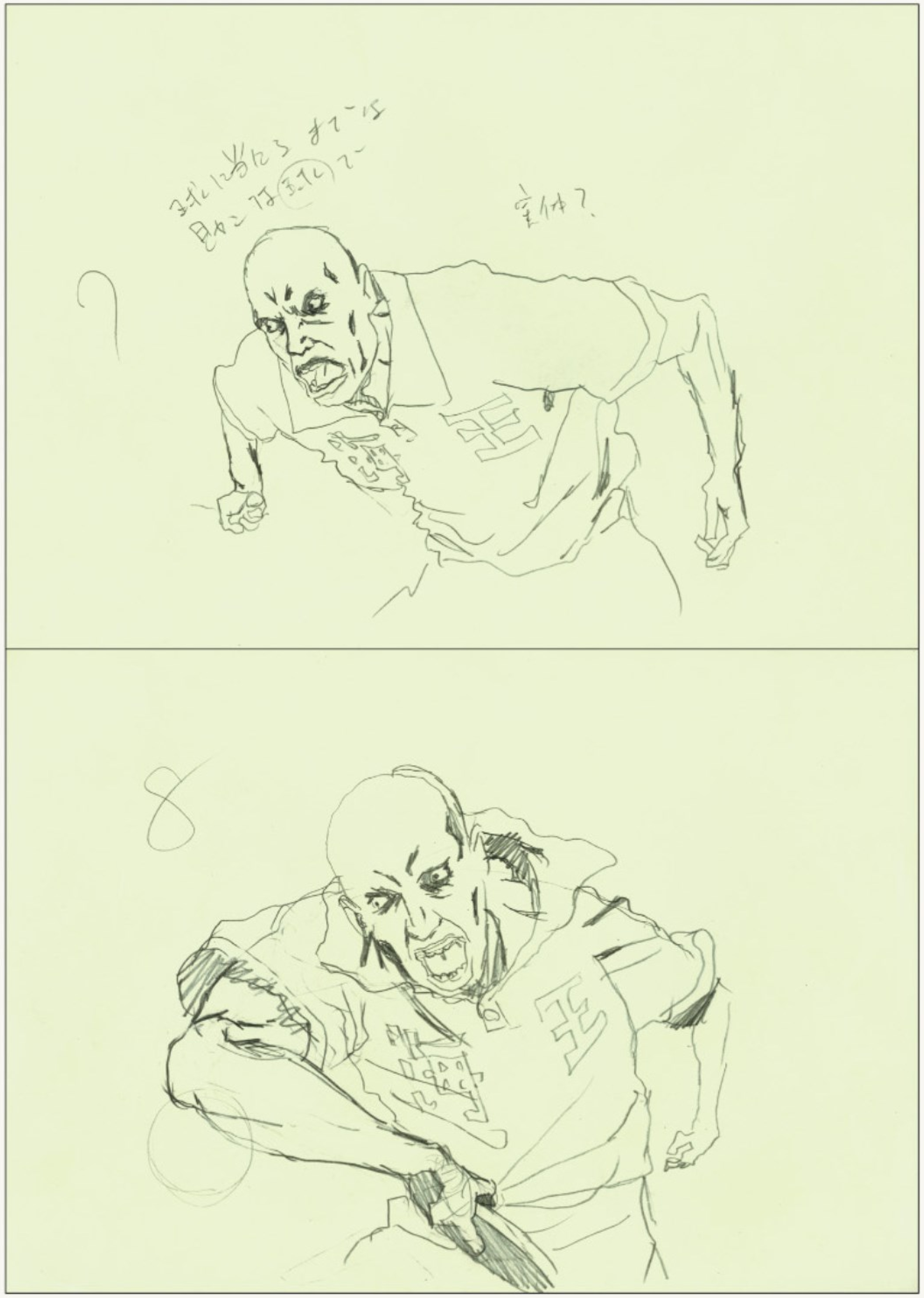


●第6話C-066　レイアウト修正　カメラがPANする大判のカット。作画監督の修正の上に、さらに伊東がキャラの修正をのせている。ドラゴンは考える人に似たポーズをとっている

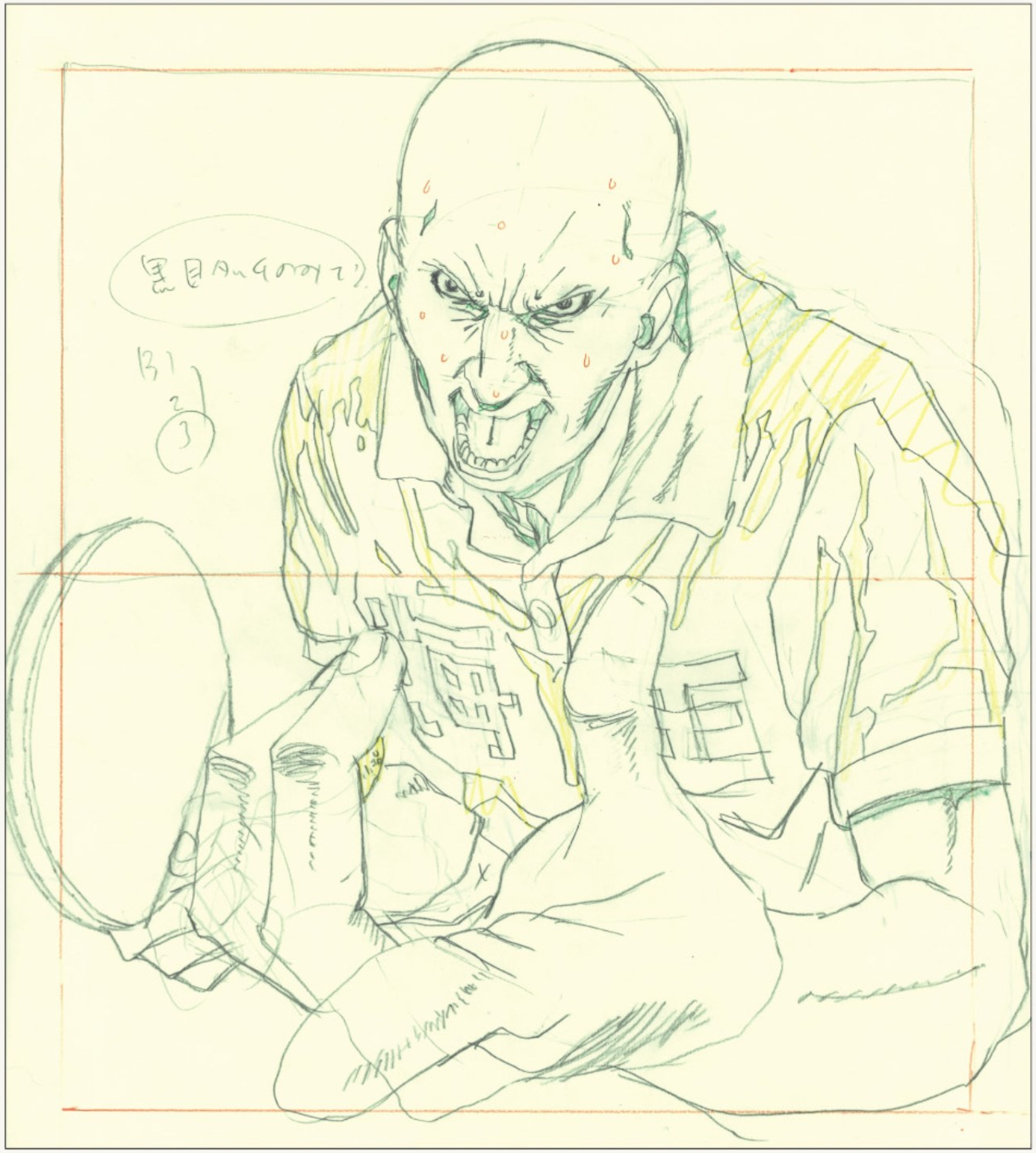




●第4話C-151　修正原画
巨人のイメージから実際の姿へと変化するドラゴン。
試合中のドラゴンは目のまわりなどにBL影が入る



●第10話C-150　レイアウト修正　「どうした、ヒーロー！」と圧倒的な気迫でペコに迫る



●第10話C-109　ラフ原画修正
ドラゴンとペコの激しいラリー。
２人とも相手が打った瞬間に、振りかぶっていることがわかる

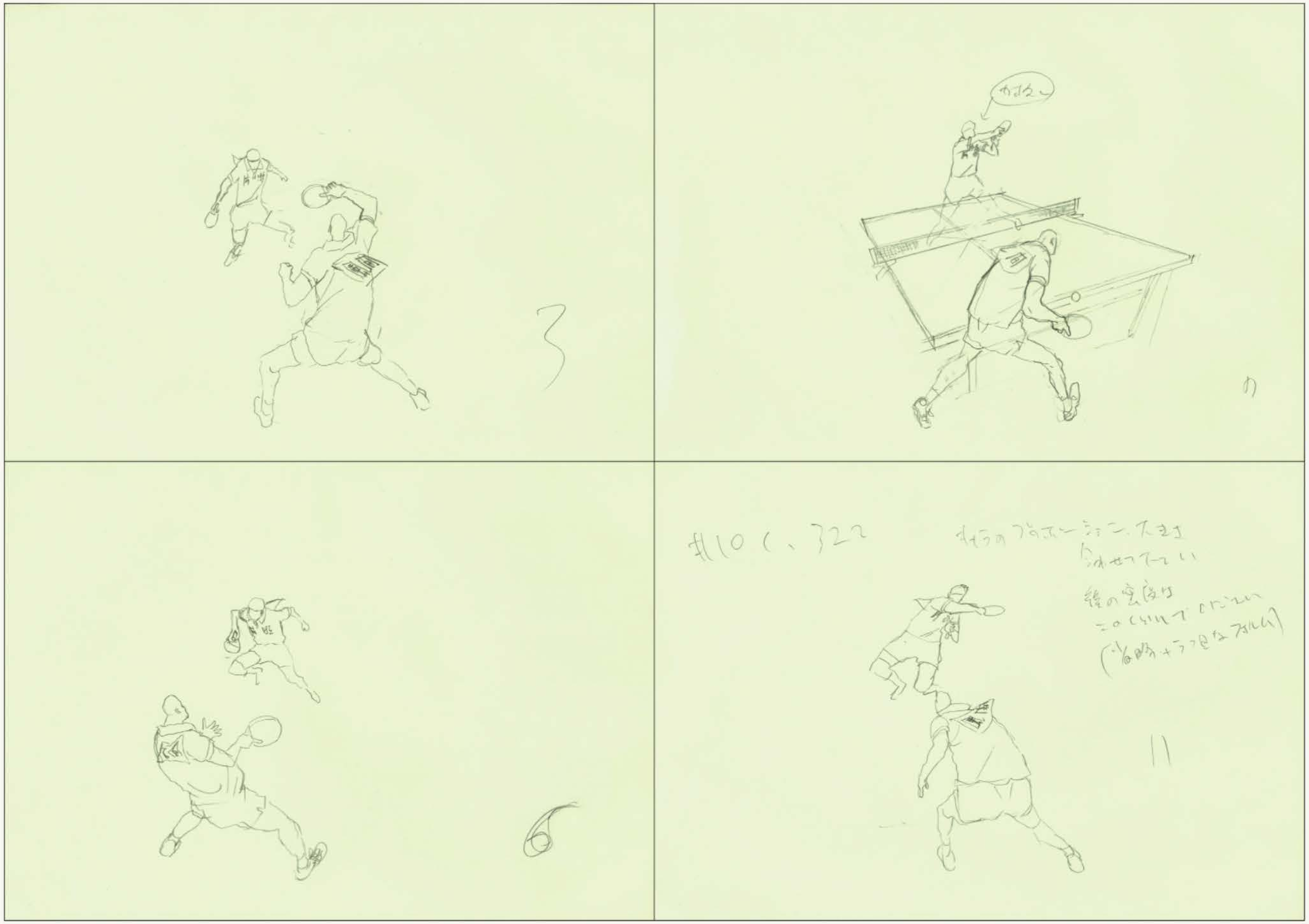


●第10話C-254 ラフ原画修正

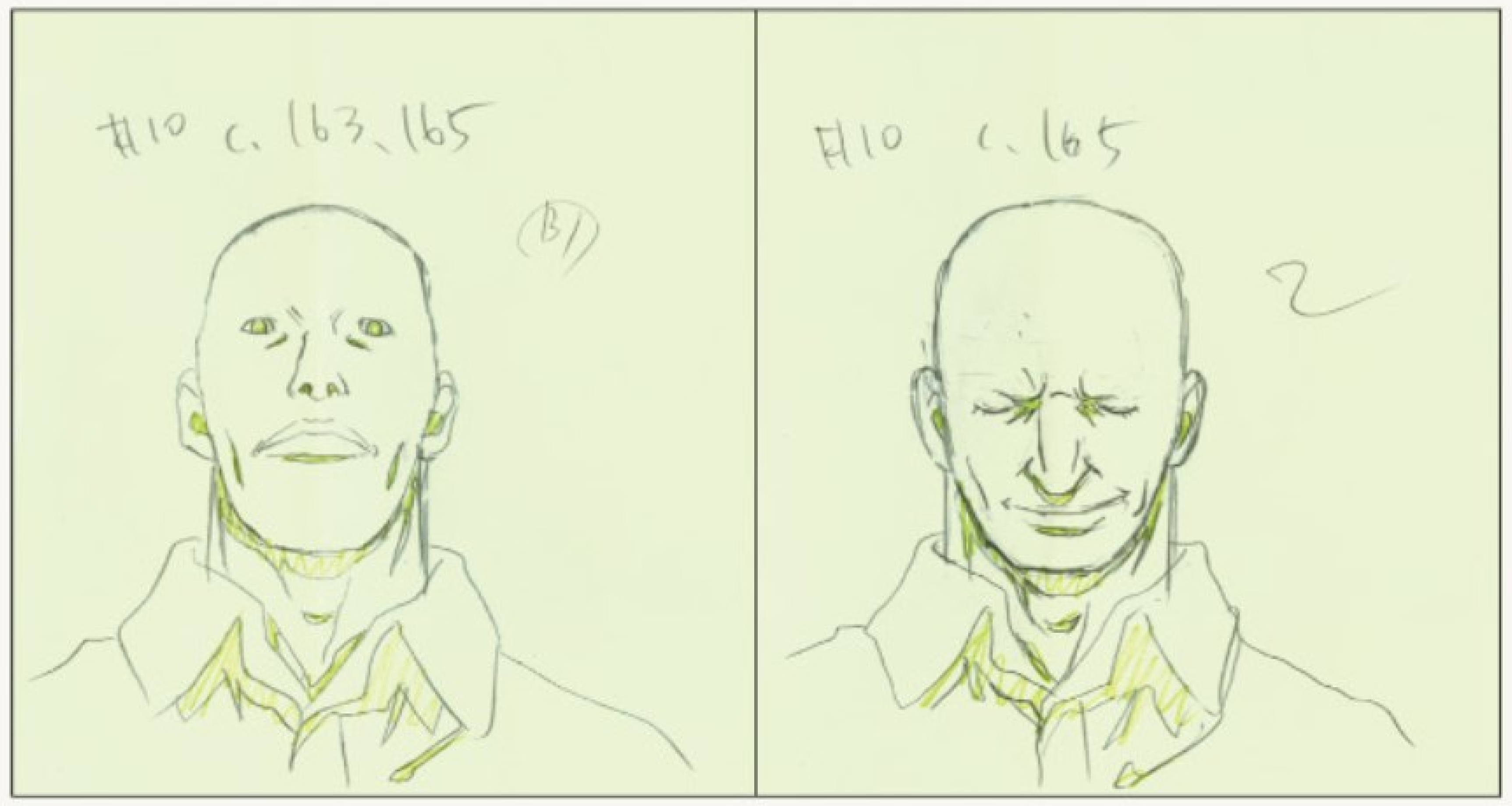
C-109と逆アングルでペコが手前にいるラリー



●第10話C-322　ラフ原画修正　「絵の密度はこのくらいでください（省略＋ラフ目なフォルム）」という指示がある



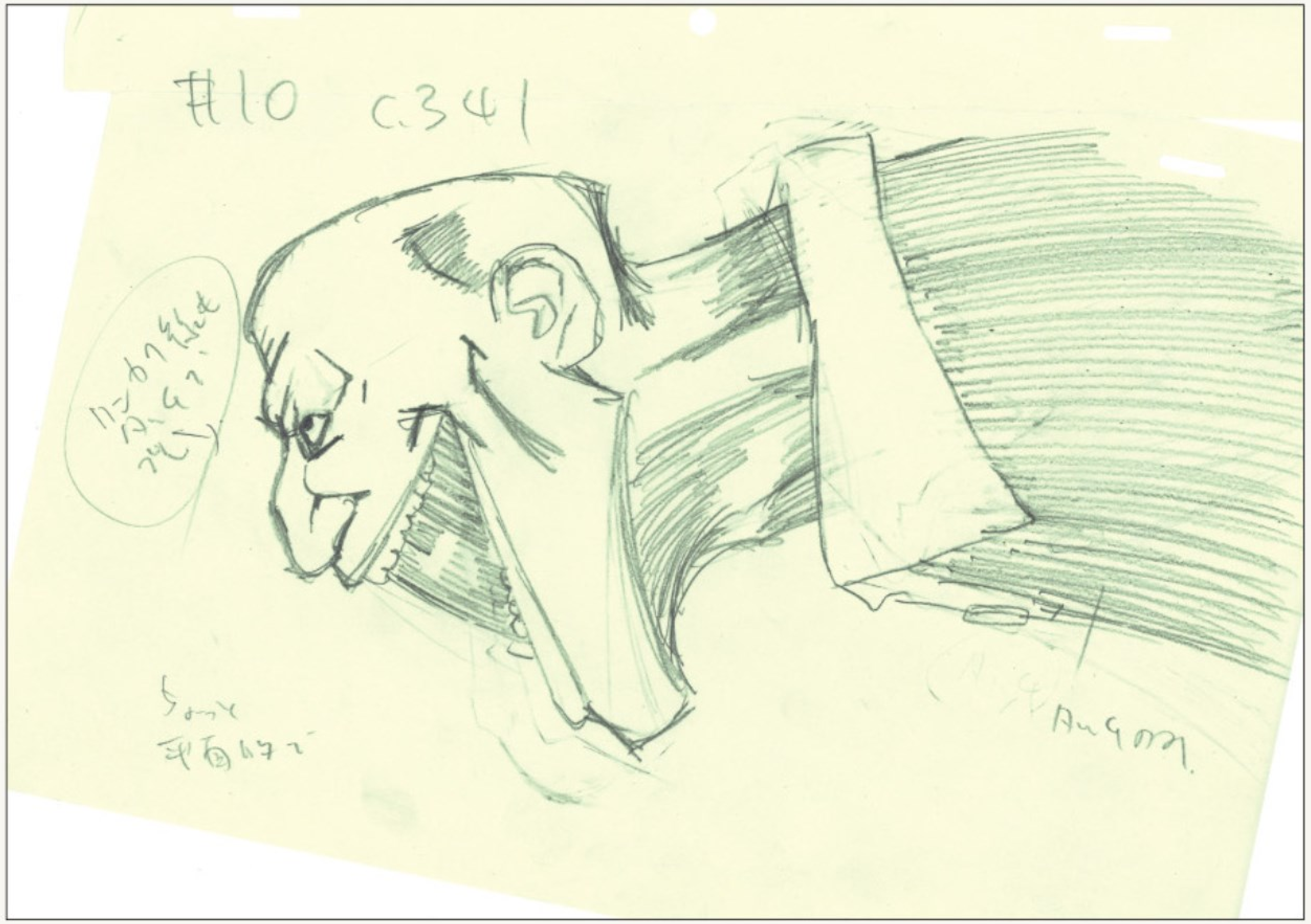
●第10話C-163、C-165　ラフ原画修正　「次のゲーム、オイラにくりっ」と言うペコを一笑に付す



●第10話C-312　ラフ原画修正　ペコの軽口に「図にのるな」と応えるが……



●第10話C-341　レイアウト修正　勝利ではなくプレイに喜びを感じる









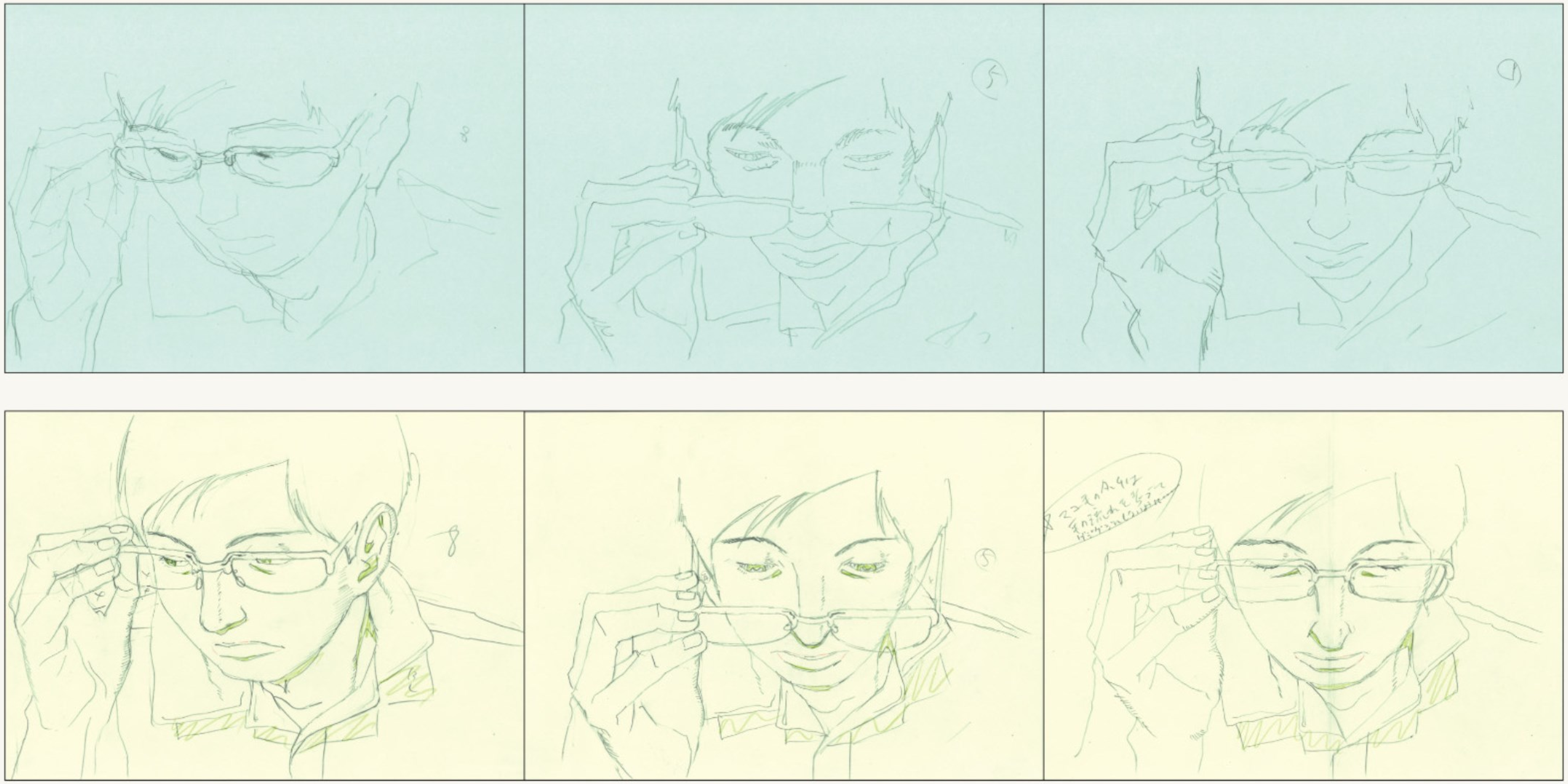


●第11話C-237、C-236　修正原画

旧交を温めるオババと小泉、そして海王学園理事長。年輪を重ねた者同士だからこその穏やかな会話

●第11話C-042　ラフ原画・修正原画

メガネをはずすスマイルの芝居。第11話の演出を担当した湯浅がラフ原画（上段）を描き、伊東がクリンナップ（下段）している。繊細な指の線とニュアンスのある表情に注目（※）



●第11話C-074　修正原画　試合に向かう前。久しぶりの２人の会話



●第11話C-075　修正原画

会場に向かって歩く。2人の頭に描かれているのは、動きのタイミングを指示するアクションゲージ。右下の原画には照明の変化による色の変化も指示されている



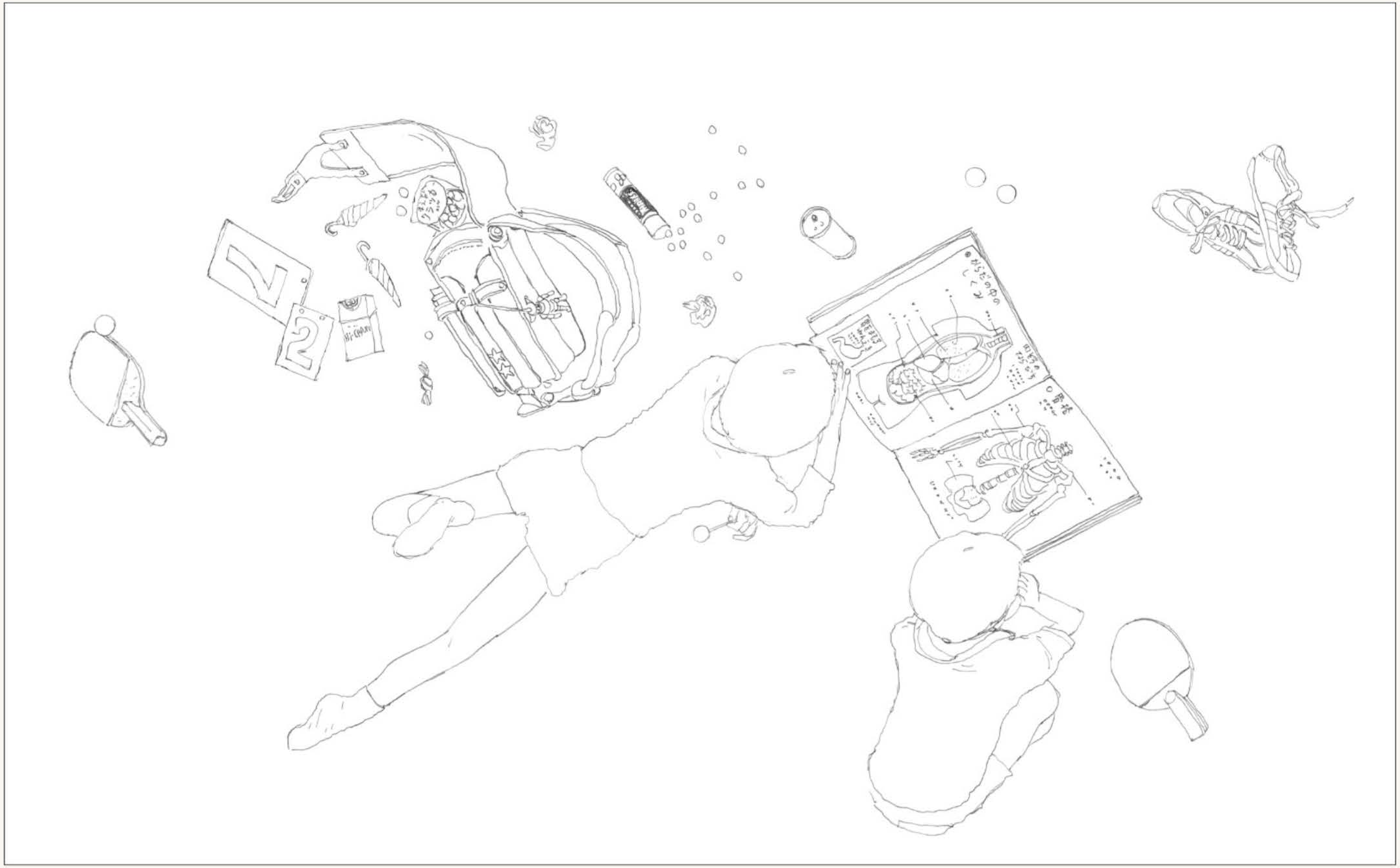


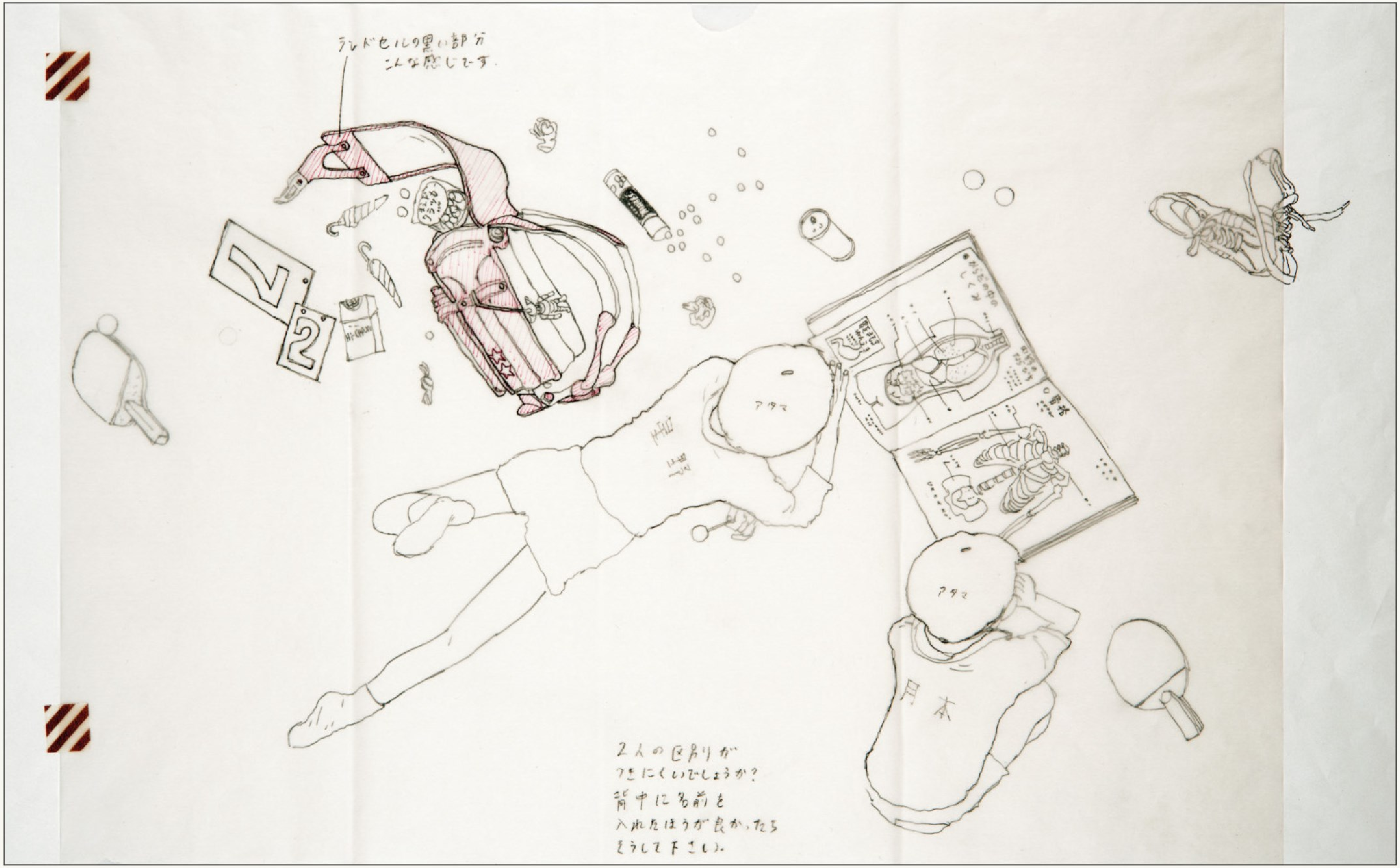


●第11話C-215　修正原画　ペコとの激しい試合の中で笑みがもれるスマイル

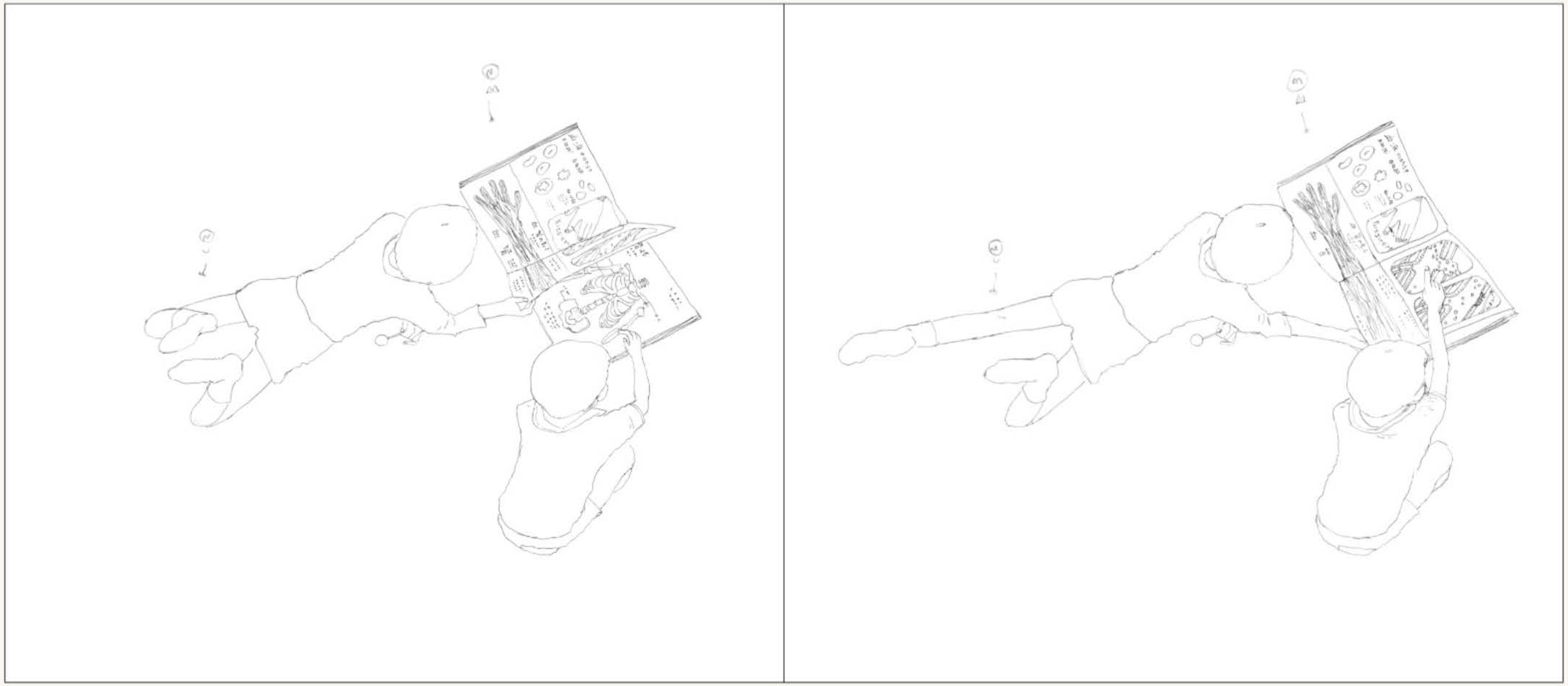


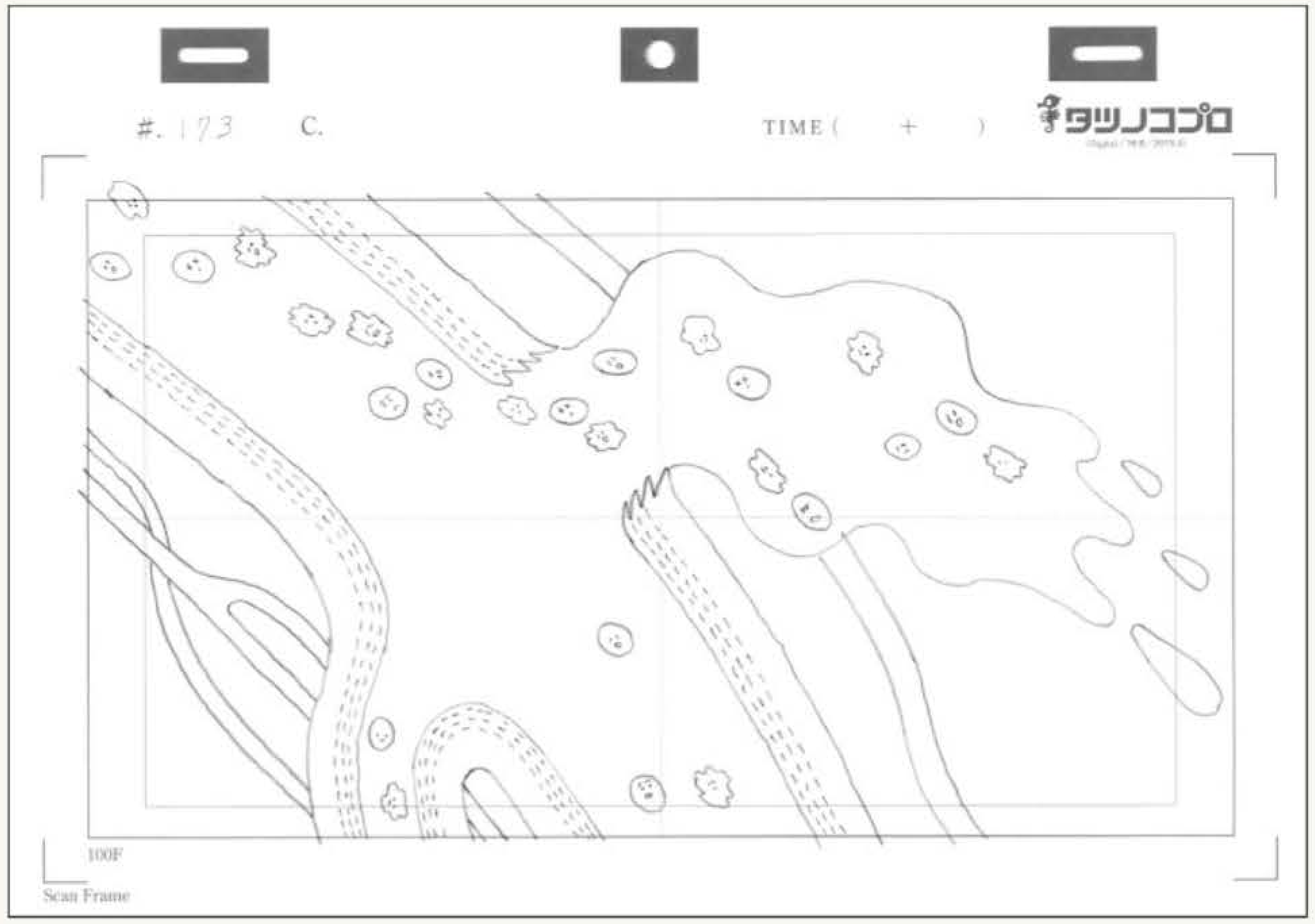
●第11話C-171　原画　松本大洋による子どもたち２人を描いた原画。右ページは原画にトレーシングペーパーを載せ、色彩などを指定している



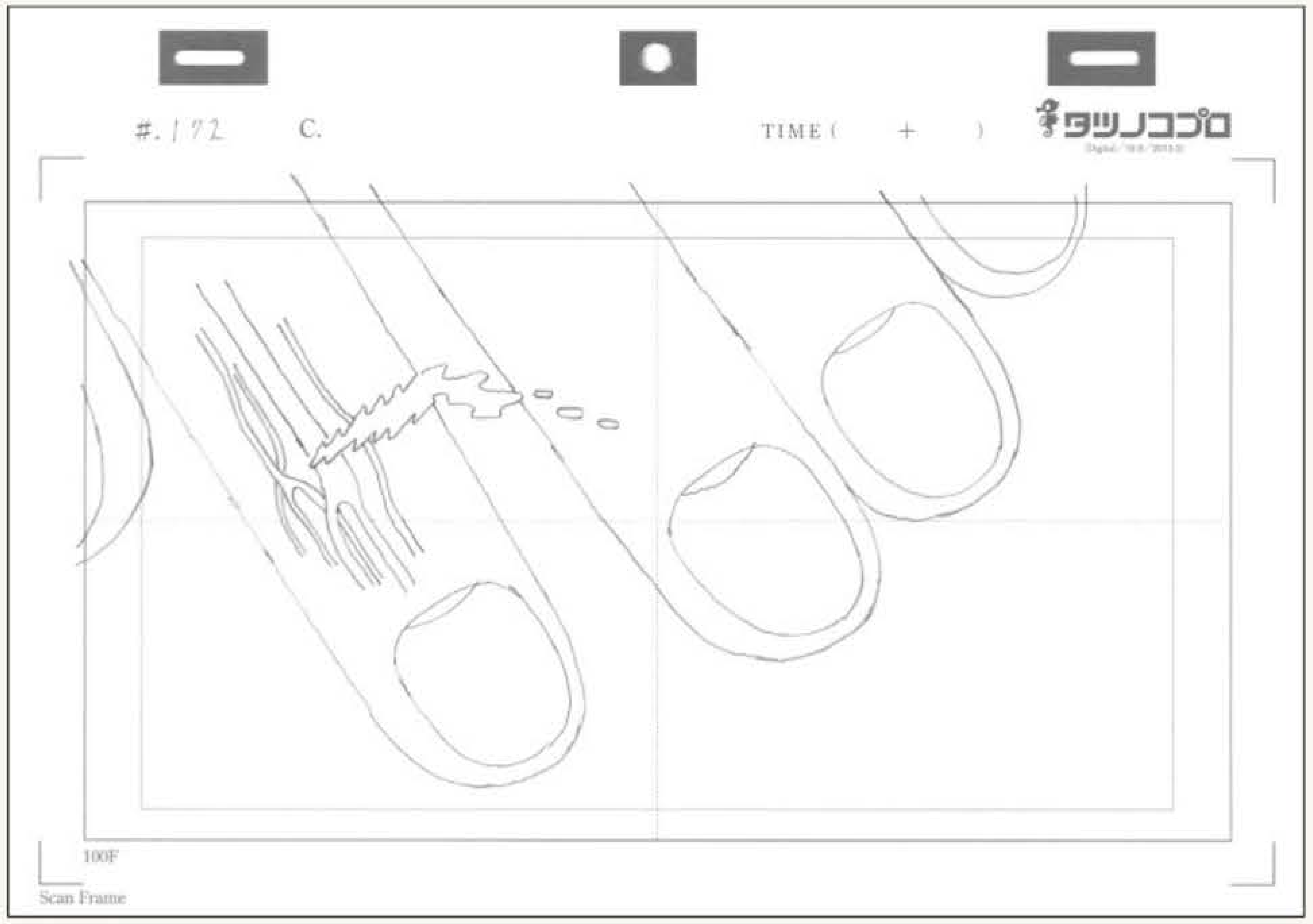

ランドセルの黒い部分
こんな感じです。
アタマ
アタマ
月本
2人の区別が
つきにくいでしょうか？
背中に名前を
入れたほうが良かったら
そうして下さい。

●第11話C-171　原画　足の動きとページのめくりのために合計3枚の原画が描かれた





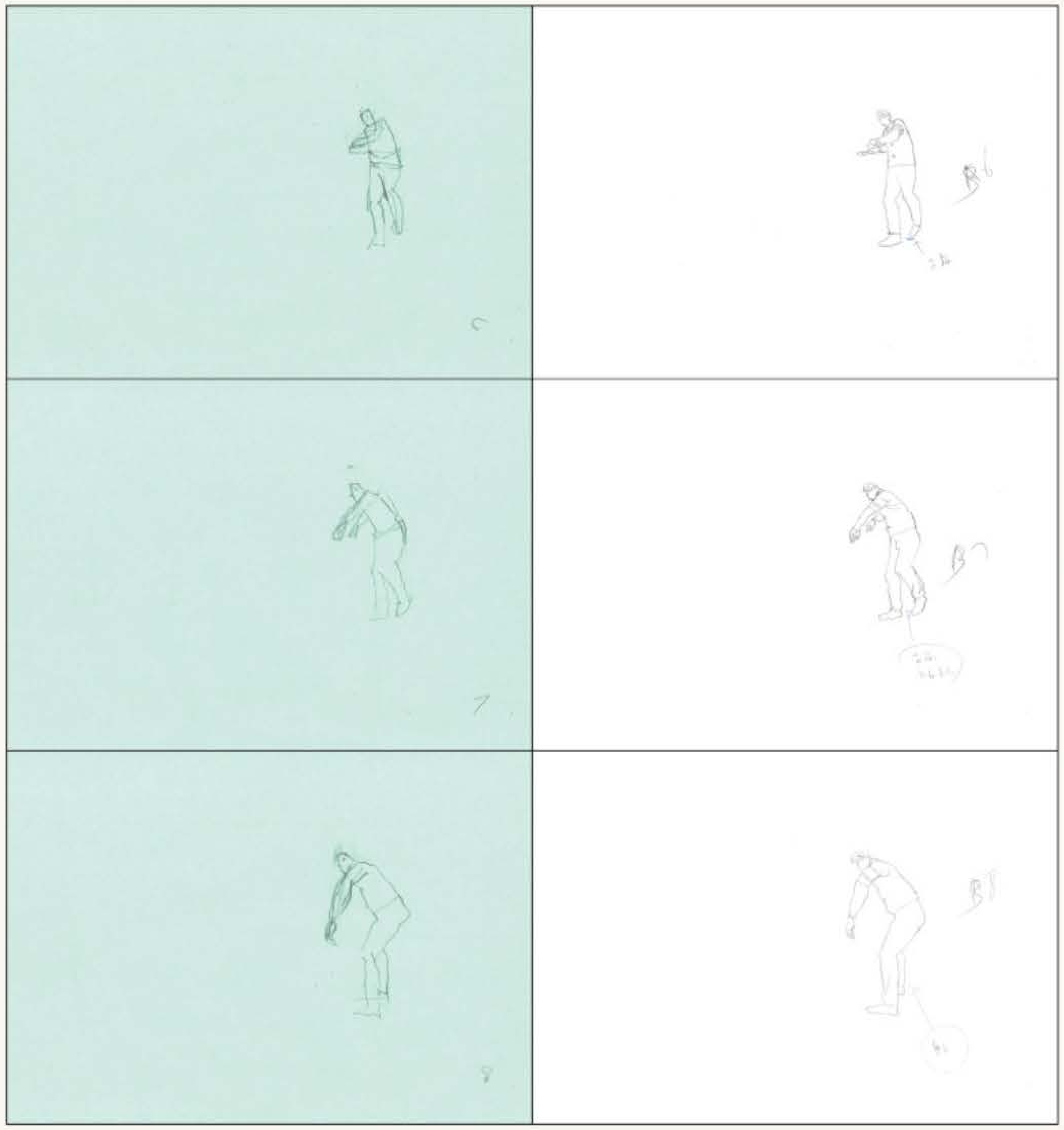
●第11話C-172、C-173、C-174
ペコとスマイルが読んでいる絵本のアップ。
こちらも松本が原画を描いた。血の話題が
作品テーマへの補助線となっている

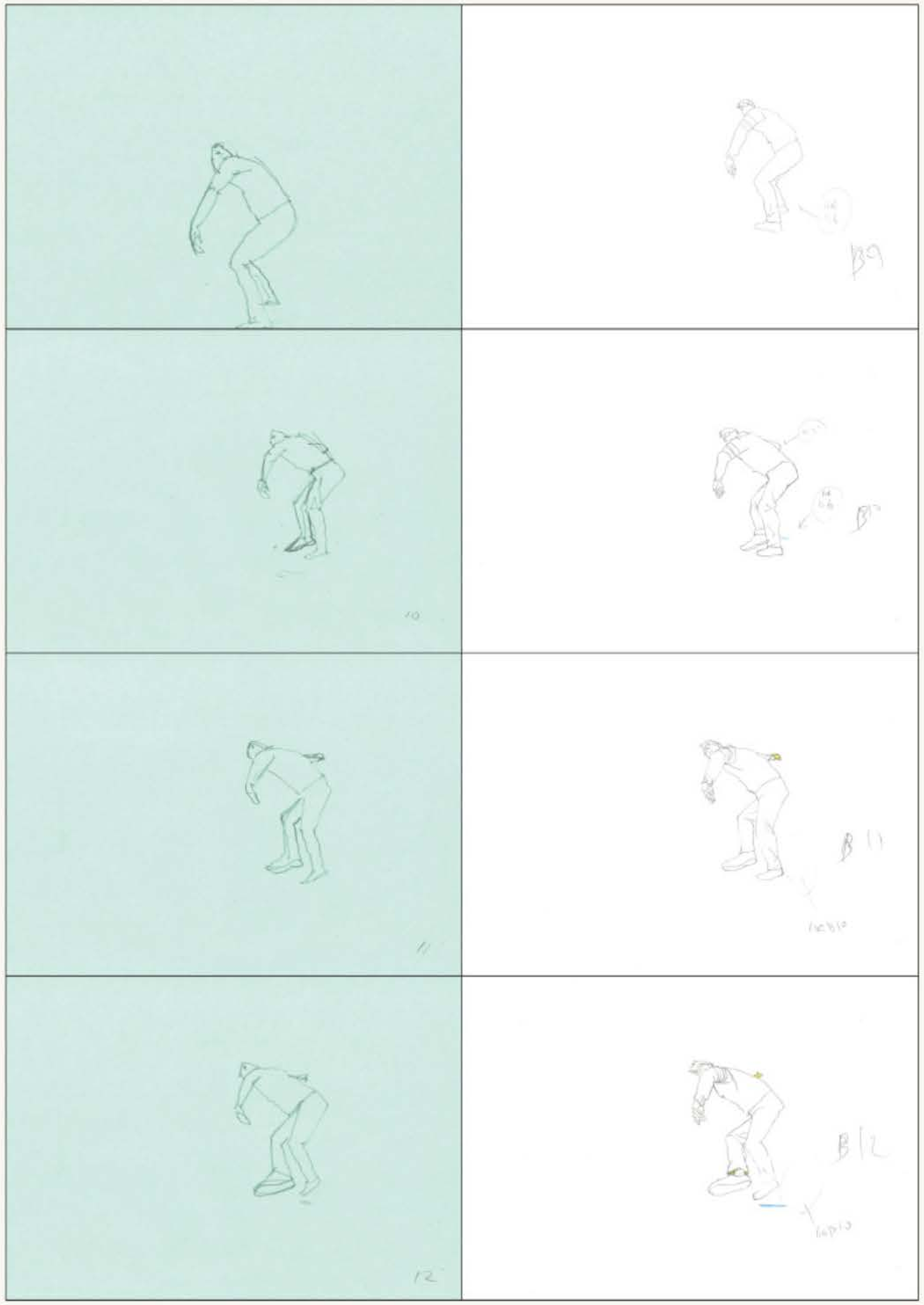


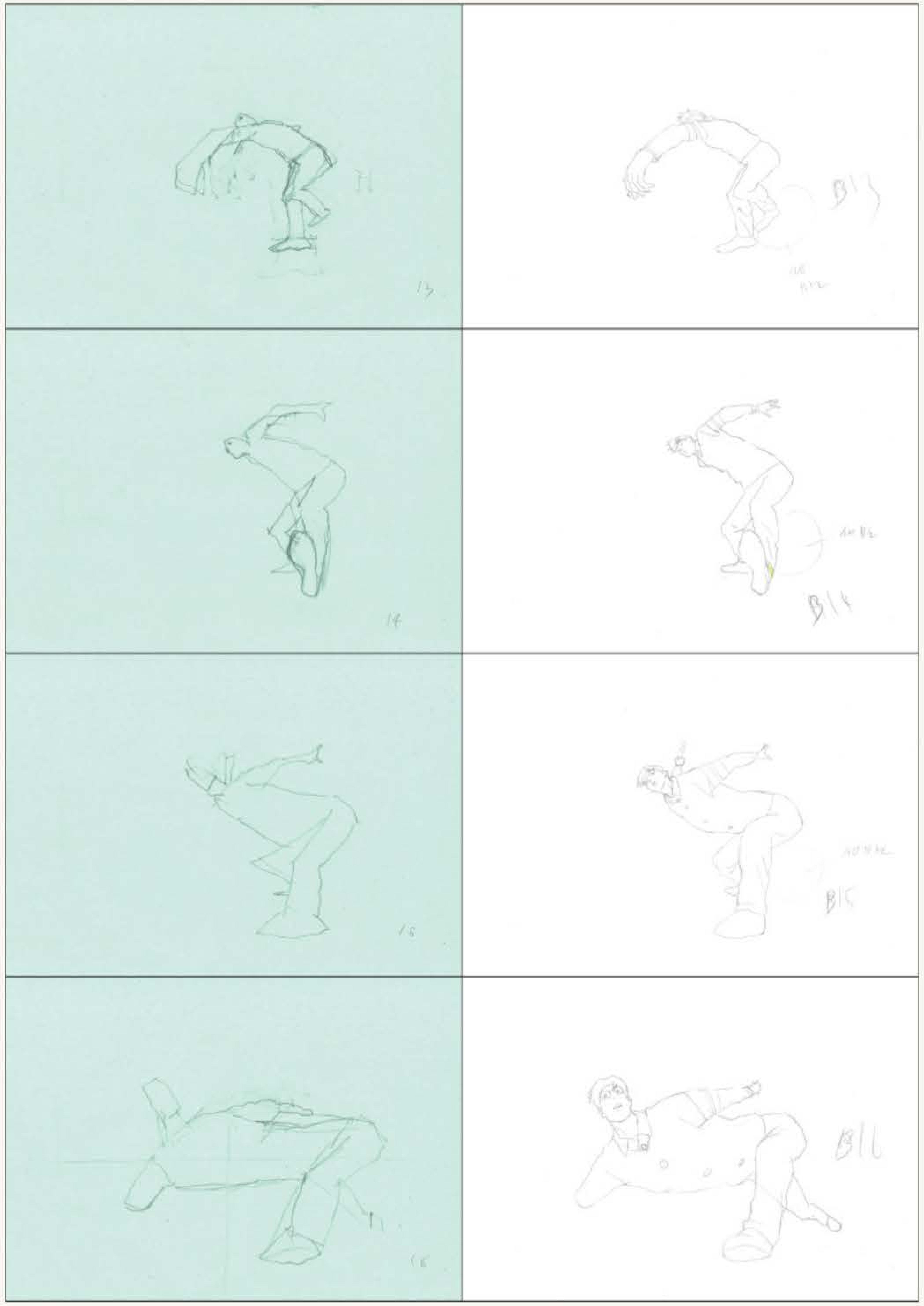


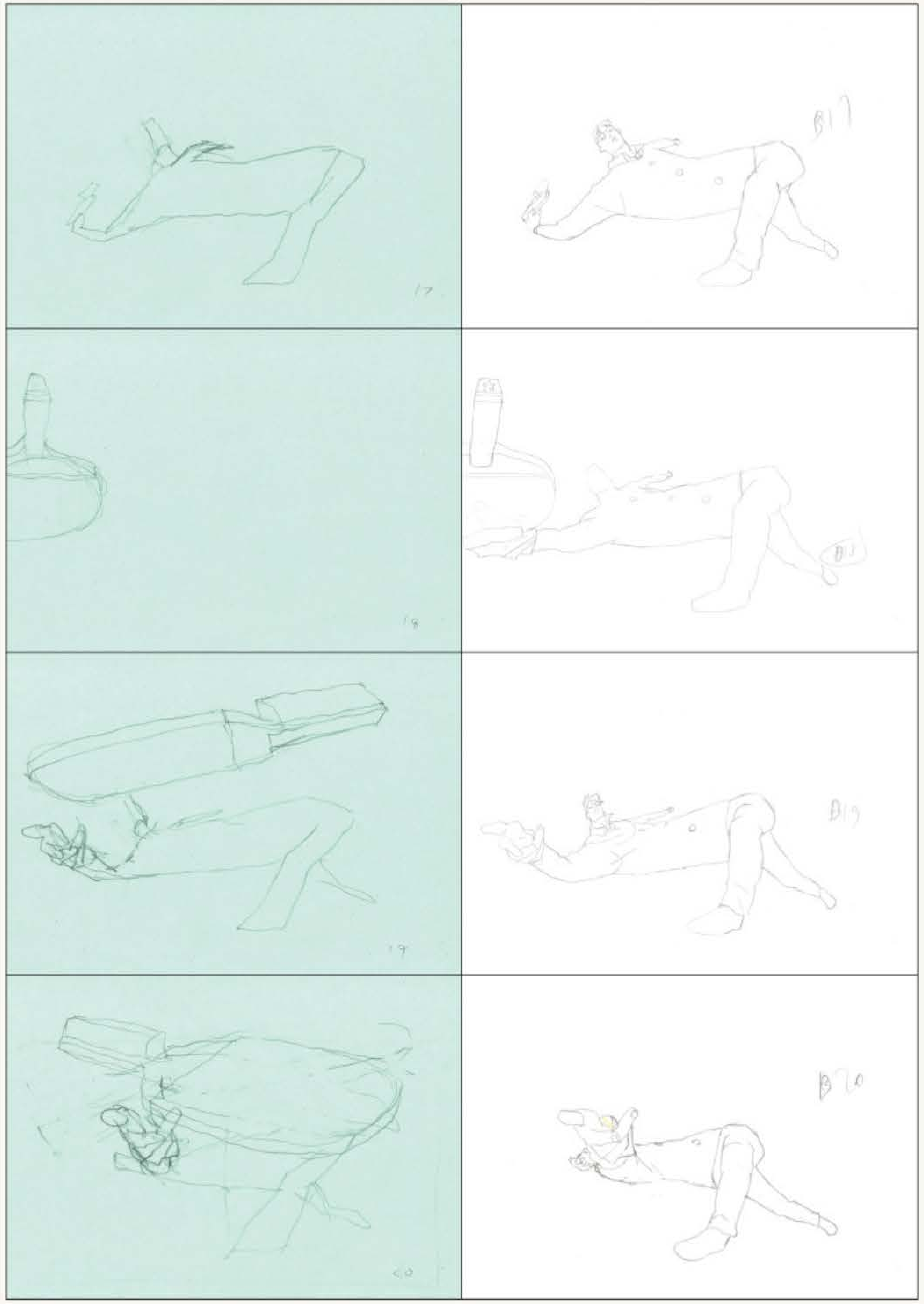
●第11話C-368　ラフ原画・原画

ラケットを海に投げるスマイル。湯浅のラフ原画（左列）を伊東がクリンナップして原画（右列）にした。大胆なシルエットの変化をそのまま原画にしていることがわかる





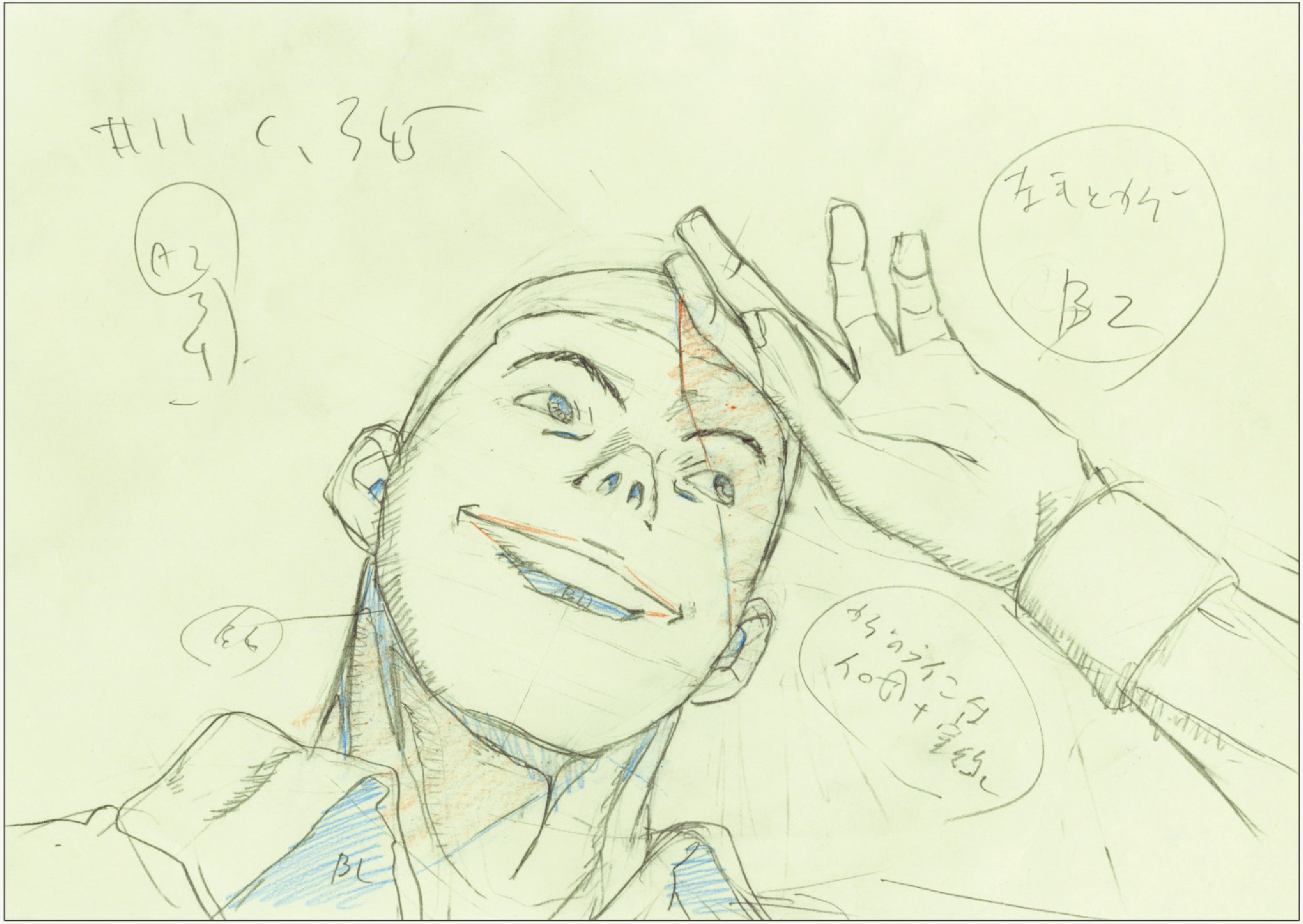

B14
B15
B16


B17
B19
B20

●第11話C-301　修正原画　このカットはFlashチームが担当したため、この絵を参考にするよう指示が書かれている



●第11話C-345　修正原画　日本代表としてドイツで試合に臨むペコ



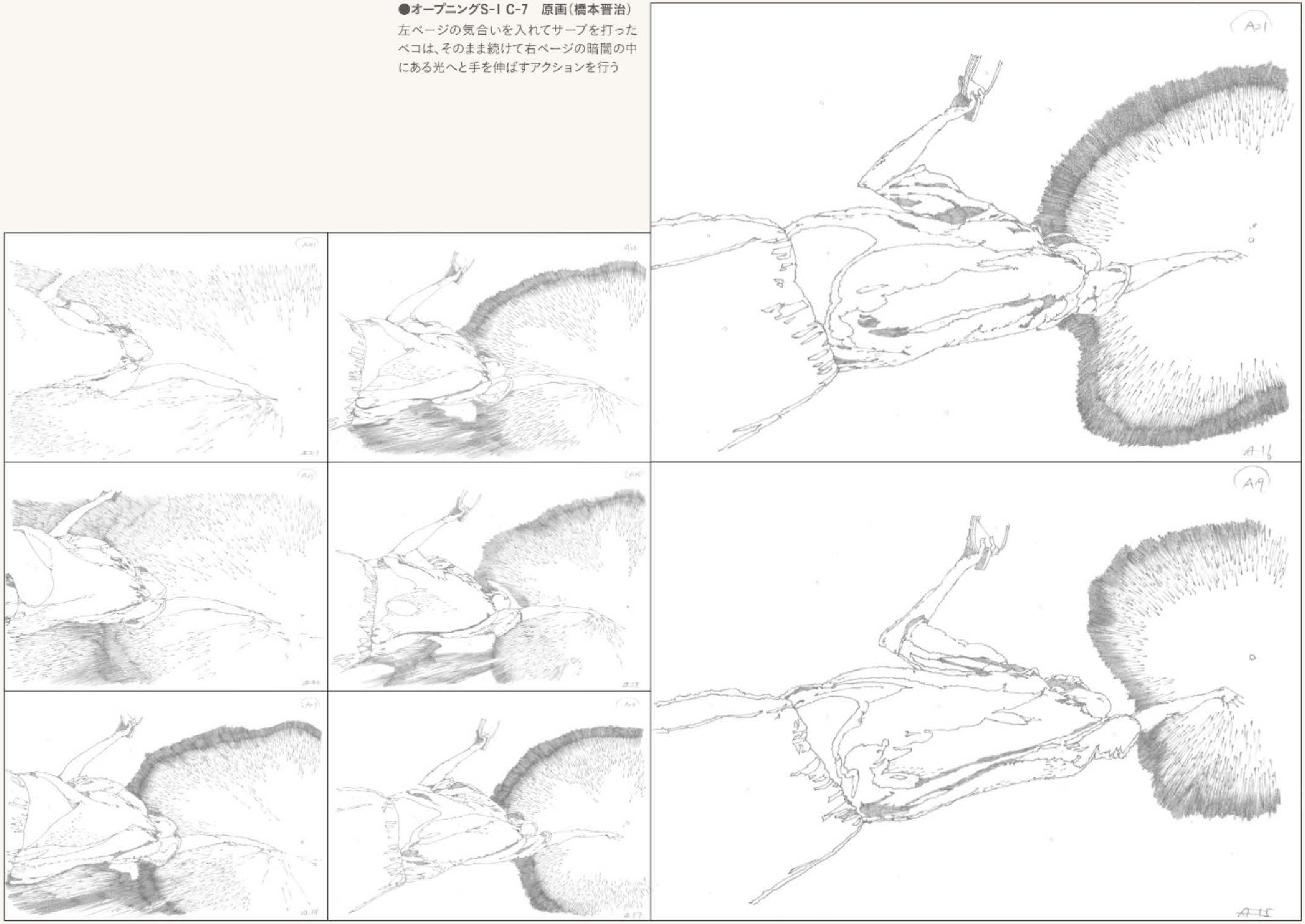
●オープニングS-1 C-7　原画（橋本晋治）

オープニングアニメーションの絵コンテ・演出は大平晋也。全体を3つのシーンに分けて、原作のタッチに近いS-1からスタートする



●オープニングS-1 C-7　原画（橋本晋治）

左ページの気合いを入れてサーブを打ったペコは、そのまま続けて右ページの暗闇の中にある光へと手を伸ばすアクションを行う

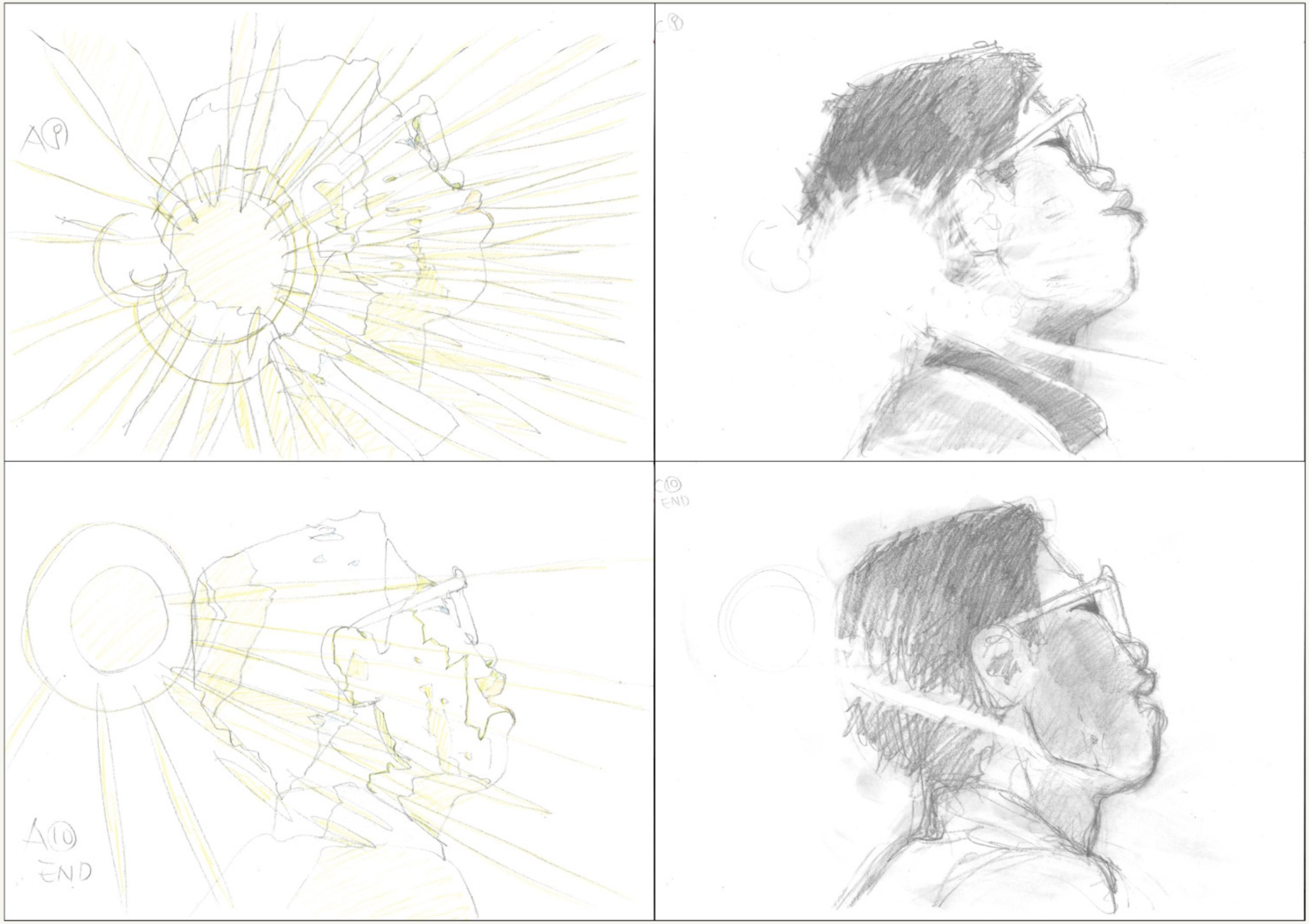


●オープニングS-2　原画（大平晋也）

S-2は卓球のプレイを見せる。線画と薄墨で
影を描いた2種類の原画を重ねて撮影するこ
とで、水墨画が動いているような画面にする

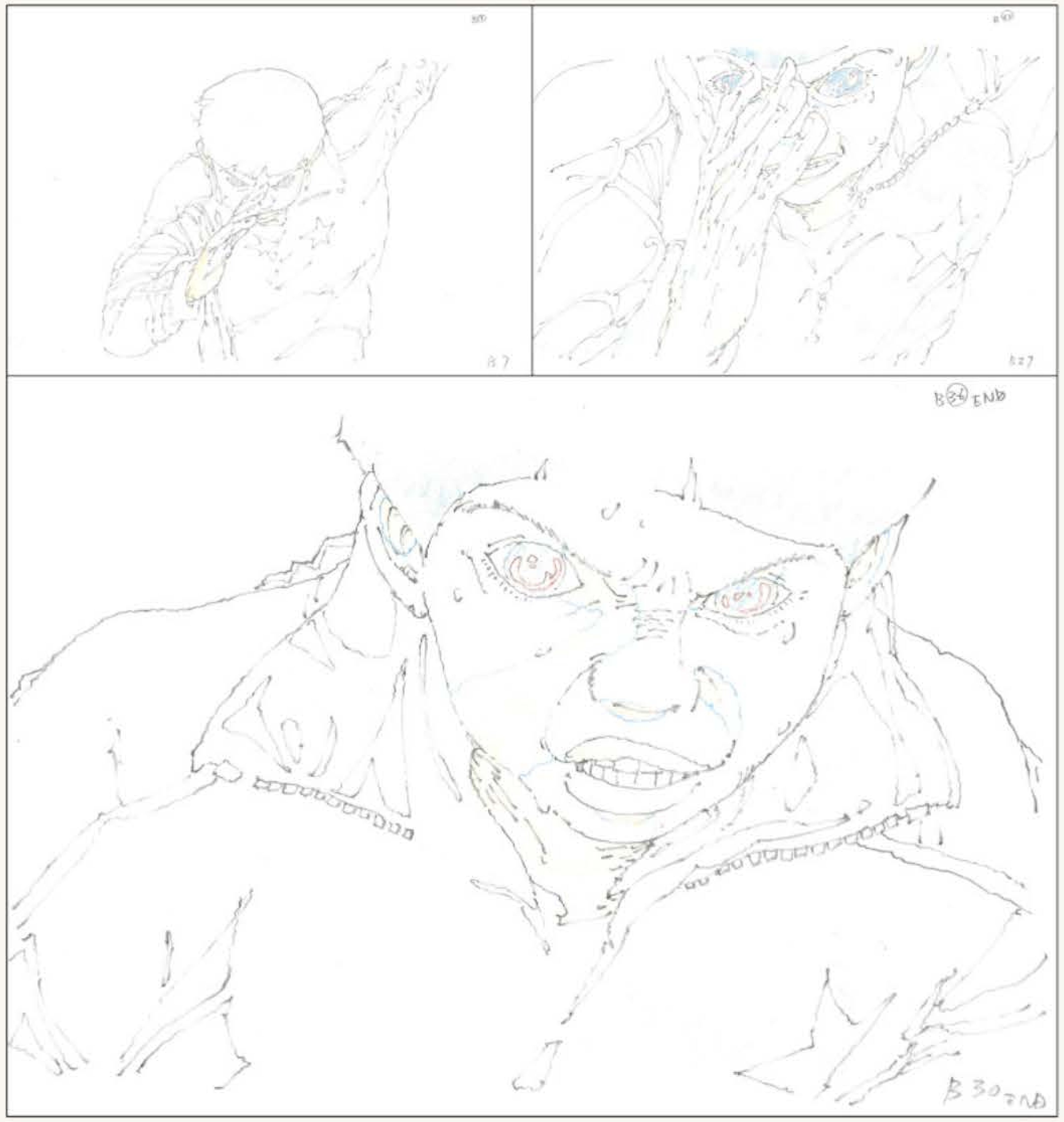


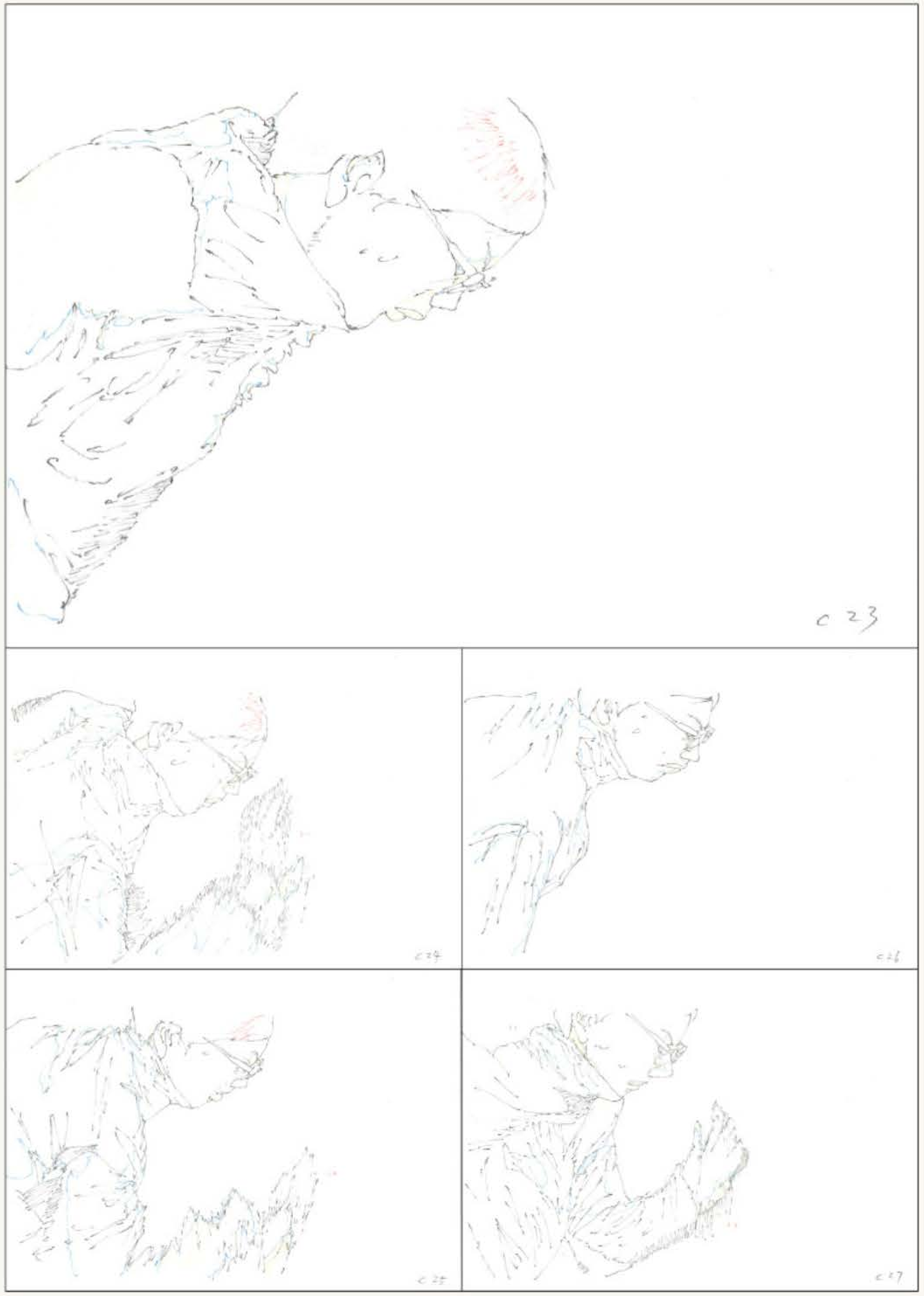
●オープニングS-3 C-4　原画(宮沢康紀)　会場の光に包まれるスマイル。こちらも線画と鉛筆で塗った質感の原画を組み合わせて使う



●オープニングS-3 C-5、C-6　原画（橋本真治）

ダッシュするペコとスマイル。このあと、次第に画面は色づいてゆき、ラストでフルカラーのアニメの画面になる

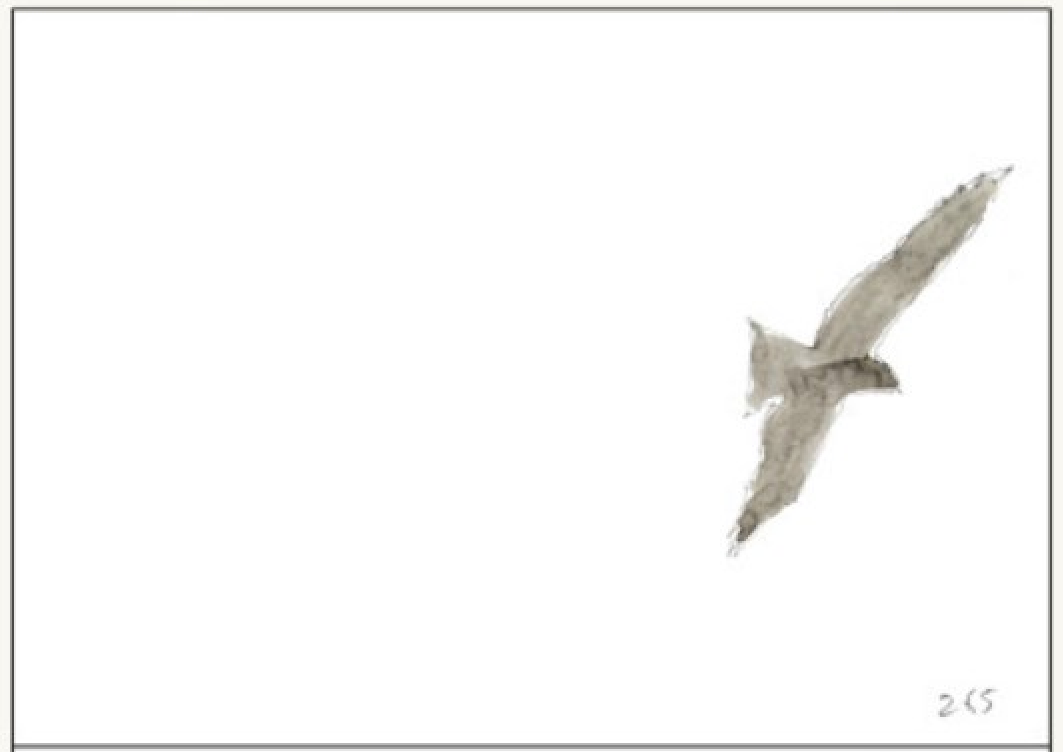


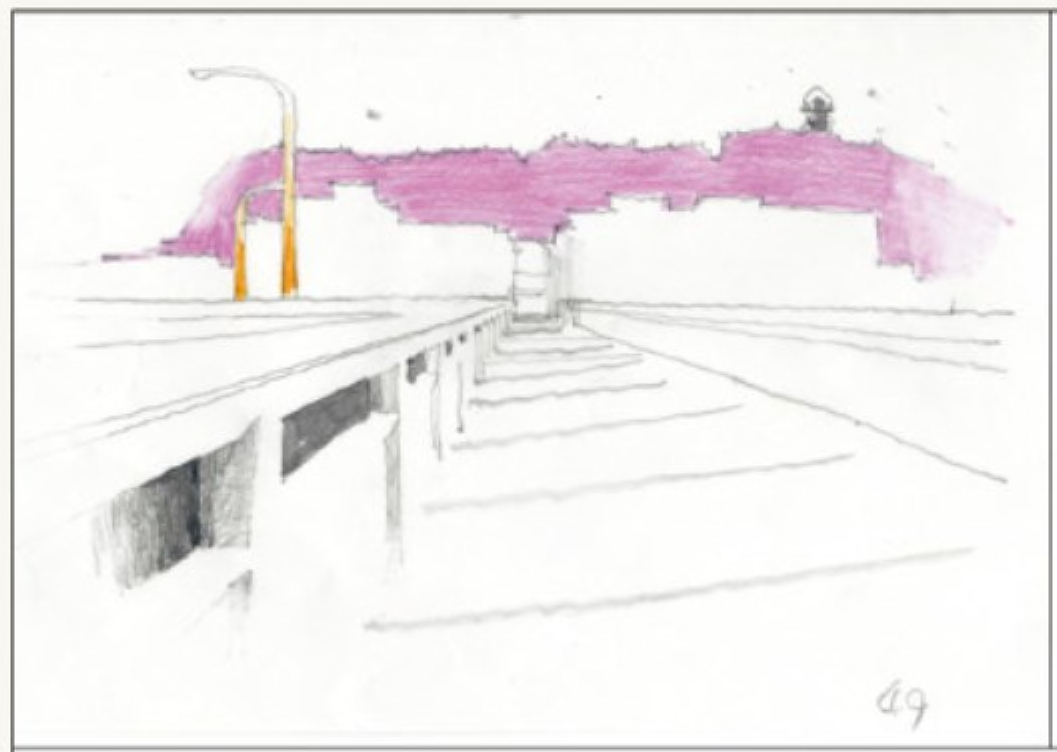


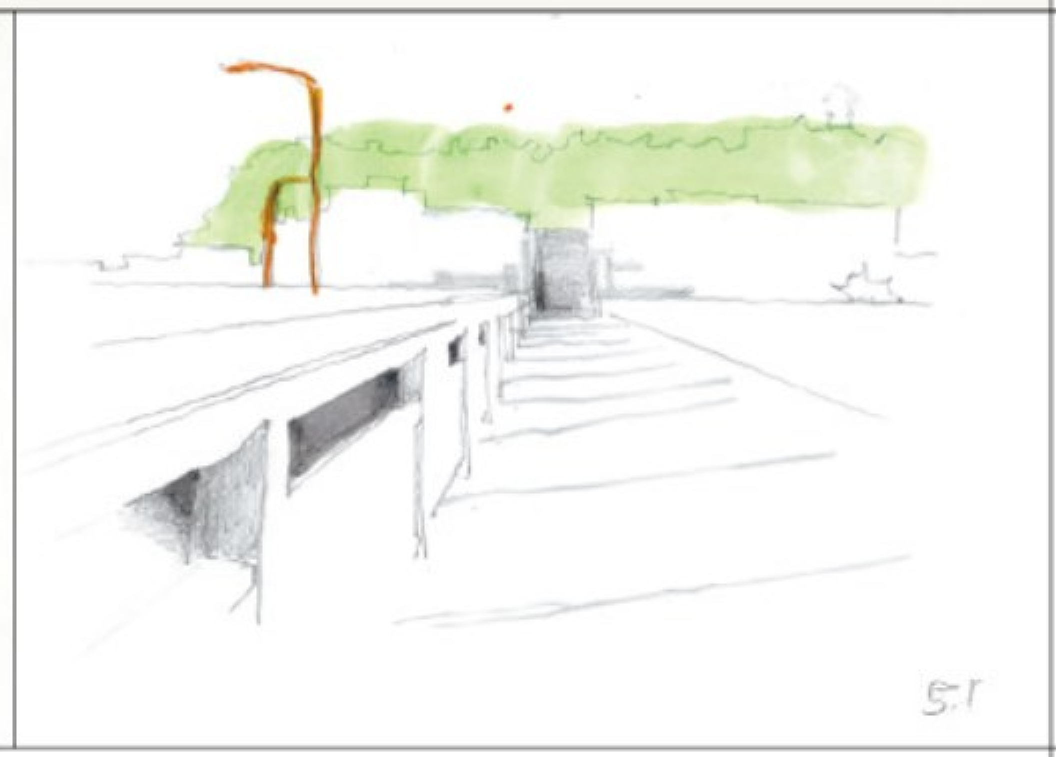
●エンディング　原画（チェ・ウニョン）

湯浅からの「歩いて」「走って」「飛ぶ」という
お題を、ウニョンが「足で歩いて」「車で走って」
「鳥が飛ぶ」という形で消化し、映像化した





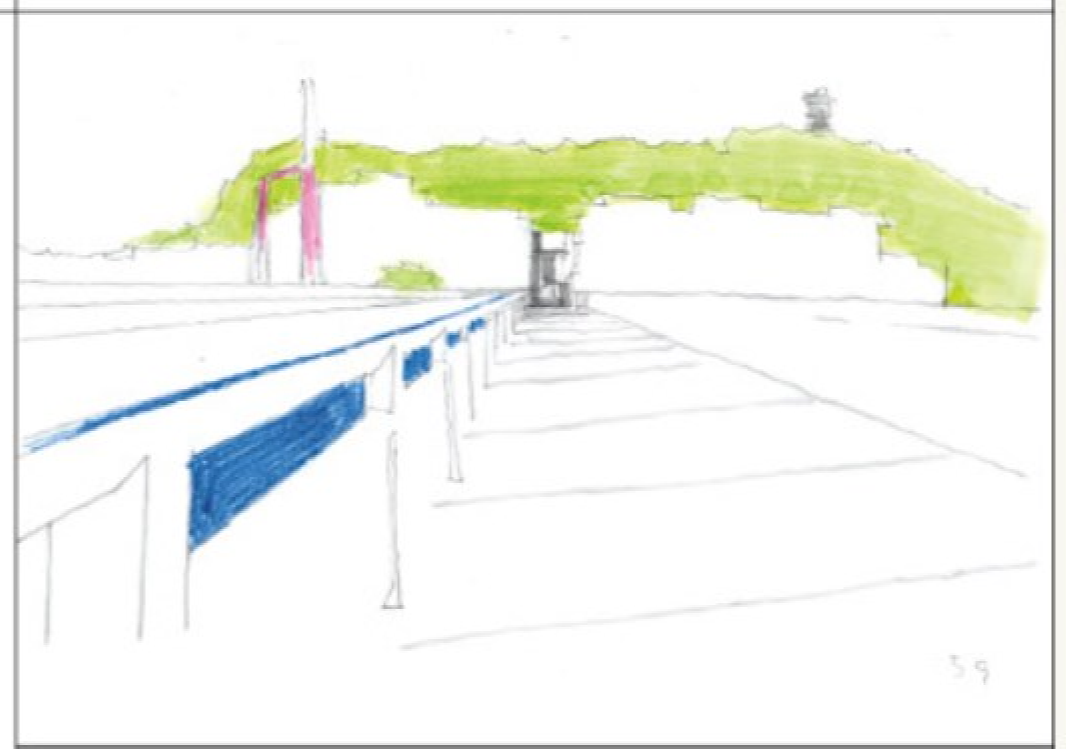


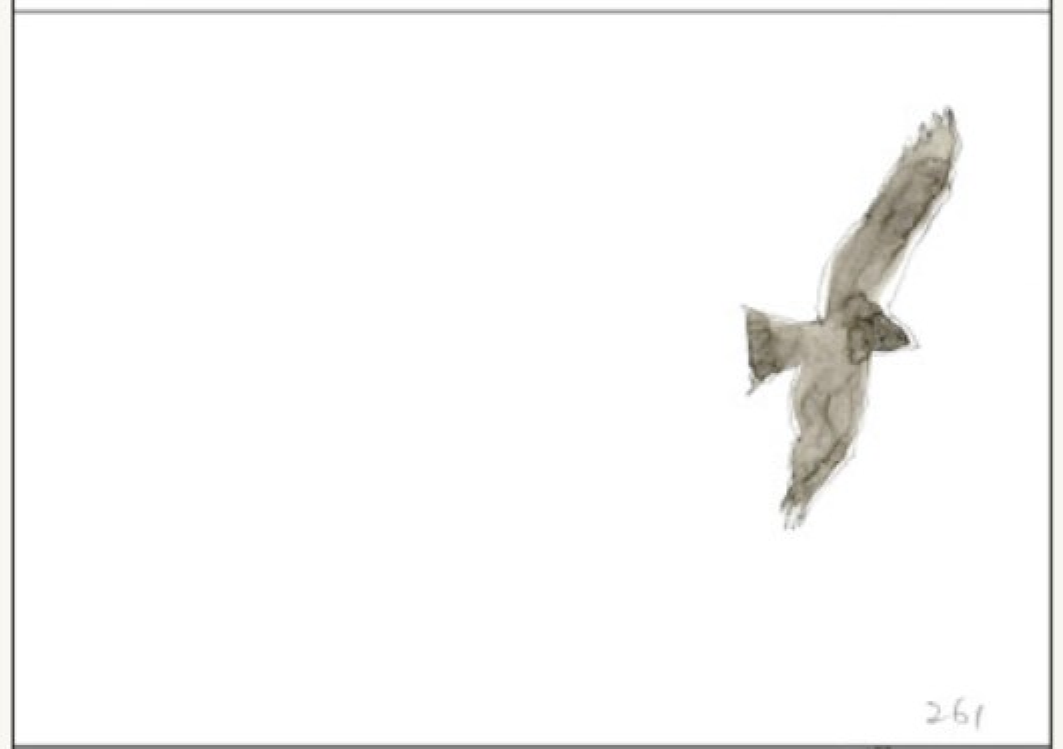


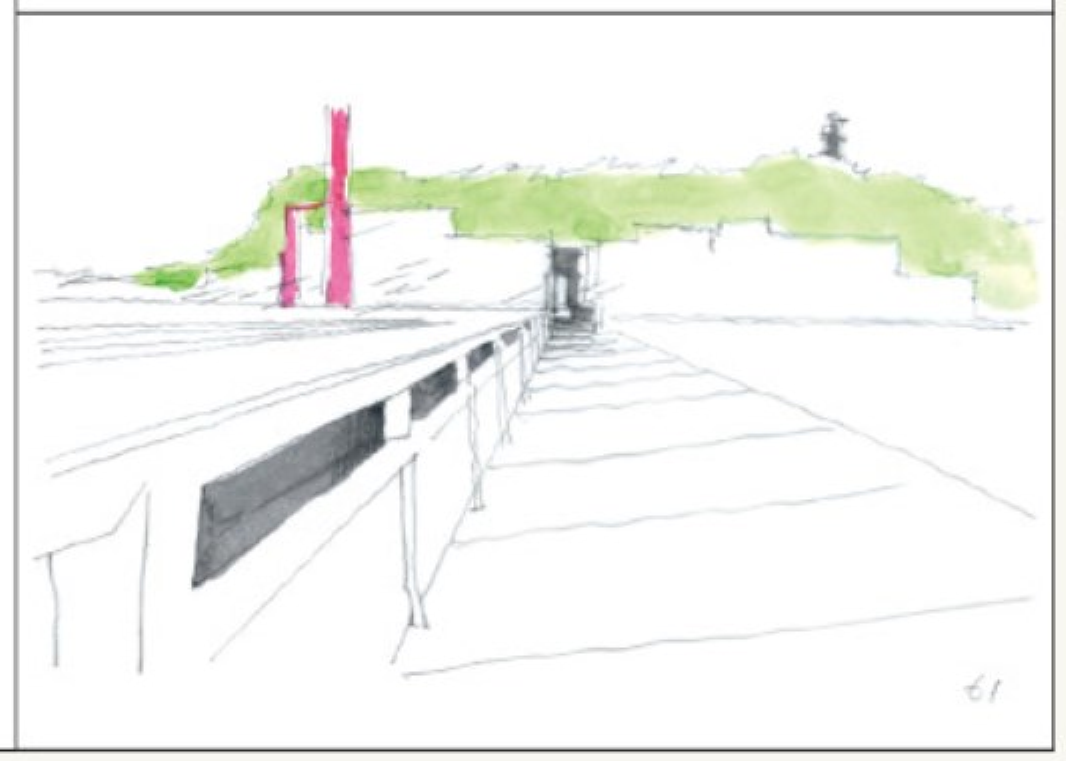














Flash

ScienceSARU の仕事

『ピンポン』におけるFlashの活用

Flashアニメーションというと、
切り紙のようなパーツに分割されたキャラクターがカクカクと動くという印象を持っている人は多いだろう。
そのFlashアニメーションが『ピンポン』では実に効果的に使われていた。
しかも前後の手描きのカットとの違いに違和感があることもなかった。
このようなFlashアニメーションはどのようにして可能になったのか。湯浅政明とチェ・ウニョンに聞いた。

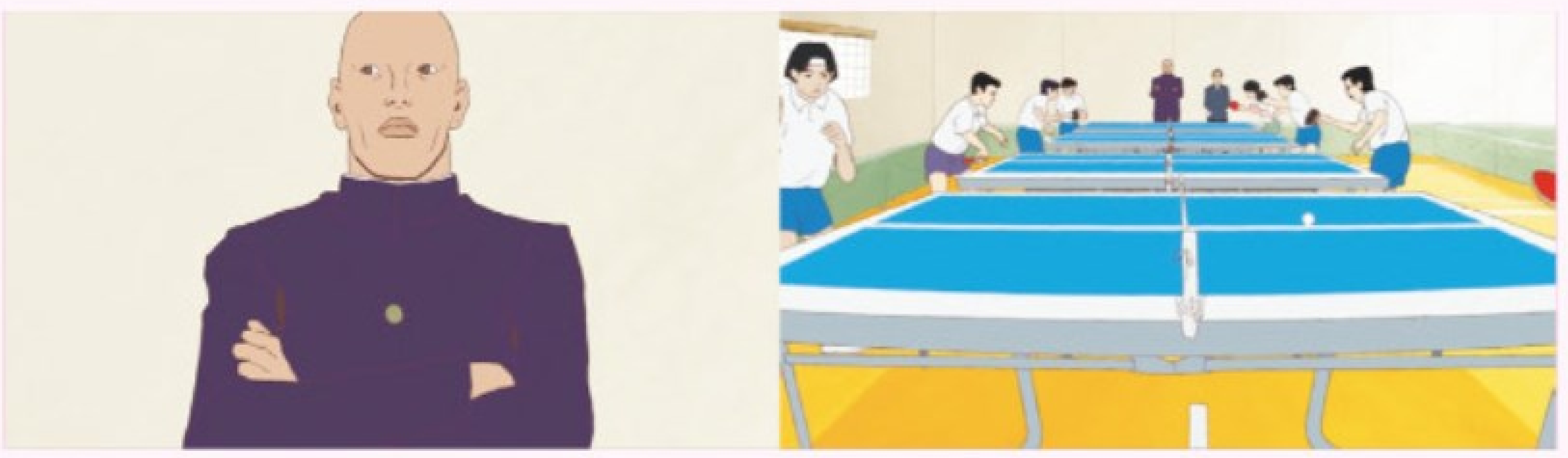
■ Flashを使ったカットの一例



第1話冒頭で出てくる、スマイルのアップからのゆっくりとしたトラックバック(T.B)



第2話などに登場するヒーローのイメージシーン。手描きと見分けがつかない自然な動きだ



第2話の片瀬高校の練習をドラゴンが見学するシーン。ドラゴンのアップから大きくT.Bする

アドビシステムズが提供するアニメーションオーサリングソフト「Adobe Flash」を使用して作られた動画を「Flashアニメーション」と呼ぶ。Flashアニメーションは、手軽に作成することができ、インタラクティブ性も持たせられるため、WEB上でのインタラクティブ・コンテンツの代名詞ともなっている。

Flashの特徴のひとつは、線を「ベクター形式」で持っているところにある。ベクター形式とは、線の起終点の座標（位置）と、その曲がり方、太さなどを数式化していく形式だ。これにはどのようなメリットがあるのか。

たとえば、線をドット（小さな点）の繋がりで考える、従来の作画で用いられる「ビットマップ形式」は、図像を拡大するとドットが目立つようになってしまう。これに対してベクター形式は、線を数式の形式で保存しているため、拡大・縮小してもそれに応じた線が描き出される。このため拡大縮小しても線が劣化しないという特徴がある。

またFlashには「モーショントゥイーニング」という機能があり、こちらの機能を使うと、原画と原画の中間ポーズを描く、いわゆる「中割」の作業を自動的に行ってくれる。これにより通常のアニメよりも少人数の体制でも映像を制作することができる。ただし、自動で中割をするため動きが機械的に見えてしまうことも多い。

こうした機能を活かしてアニメーションを手早く制作しようとすると、どうしても用意されたパーツがバラバラに動く、切り紙アニメ的なものになりがちだ。しかし『ピンポン』でFlash制作を担当したScienceSARUは、こうしたFlashの特徴を踏まえつつ、より手描きに近い表現を追求した。『ピンポン』でFlashが使われていたことに気づいた人は決して多くはないはずだ。

同社は湯浅監督と『ピンポン』の副監督であるウニョンが、アメリカのカートゥーン・ネットワークで放送されているアニメ『アドベンチャー・タイム』に参加するにあたり設立した会社で、今回『ピンポン』のFlash制作を担当したJuan Manuel Laguna（ホアンマ・ラグナ）とAbel Gongora（アベル・ゴンゴラ）もスタッフとして参加している。

『ピンポン』本編では、カメラが大きくトラックバック（T.B）していくカットや、回想シーンなどを中心にFlashが使われていた。また放送開始前にオンエアされた、メインキャラクターの打球プレイを正面から見せるプロモーションビデオ(PV)もFlashで制作されている。

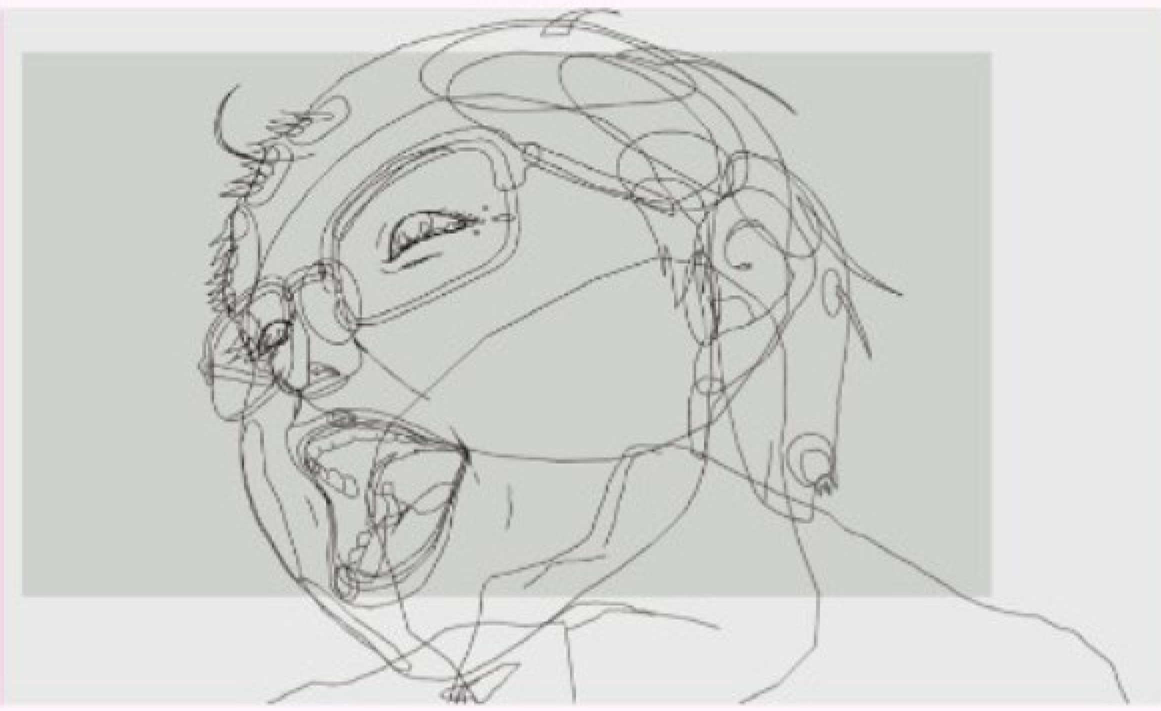
「手描きじゃないと描けないものもあるとは思うんですけれど、Flashはそれを補うくらい良いところもあるので、Flashを極めてみたいですね。まとめて1本、少し長いものをFlashで作ってみたいと思っています」（湯浅）

■ Flashを使って画面が出来上がるまで

① 絵コンテ／作画によるレイアウト



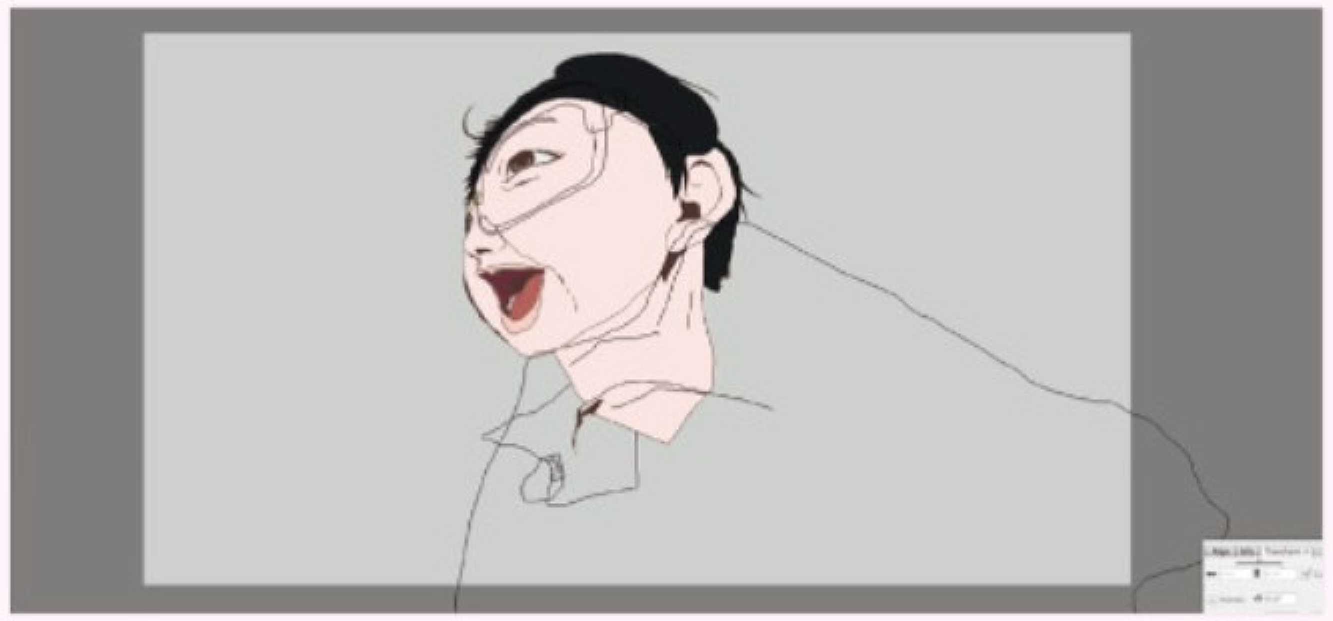
② Flashでの作画とパーツ分け

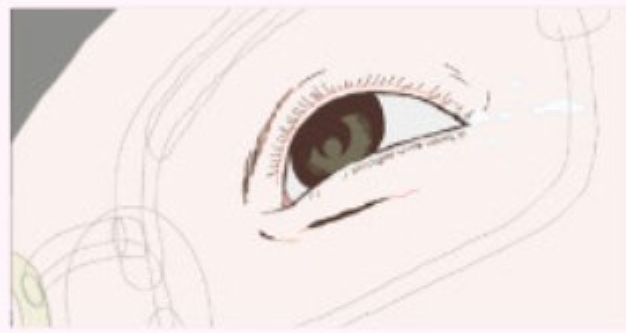


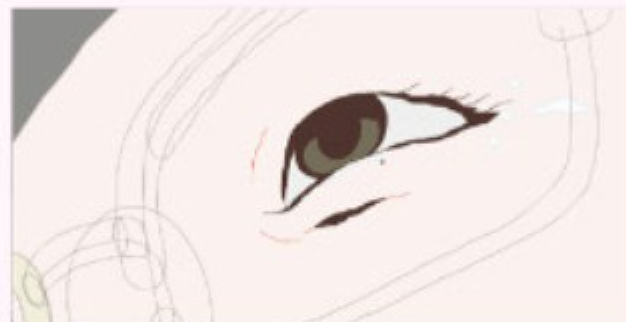


③ カメラワークと変形









① 絵コンテ／作画によるレイアウト
Flash担当カットは絵コンテからダイレクトに作業に入る場合が多かったが、いくつかのカットはレイアウトをもとにしている。第11話のスマイルは伊東によって、３枚ほどのラフ原画と数枚の動きの参考が描かれ、そのうちの１枚をもとに作業が行われた

② Flashでの作画とパーツ分け
伊東のレイアウトをもとに描き直され、パーツ分けが行われたスマイル（上）。かなり細かく分けられていることがわかる。イメージシーンに出てくるヒーローも、シルエットではあるがパーツ分けされている

③ カメラワークと変形
カメラワークに合わせてスマイルを変形させる（上2枚）。手で強い魚眼レンズを使ったかのように画像を歪ませることで、アップになったときの目のまわりの見え方を調整している。またアップ時は、まつ毛や目のまわりの窪みを表す描線があるが、ロング時はそうしたデティールは抑えられている（下２枚）

『ピンポン』の中でFlashアニメーションがどのように使われていたのか、ワークフローを追って説明する。

　アニメーションの場合、脚本が完成すると、絵コンテが描かれる。そして、この絵コンテをベースに、各カットごとの内容を定めたレイアウトが描かれる。

『ピンポン』では絵コンテに描かれた内容を前提にFlashの制作作業に入るケースと、アニメーターが描いたラフ原画をベースにFlashを制作するケースがあった。たとえば、第11話のスマイルのアップは、総作画監督である伊東伸高の原画をもとに作成されている。

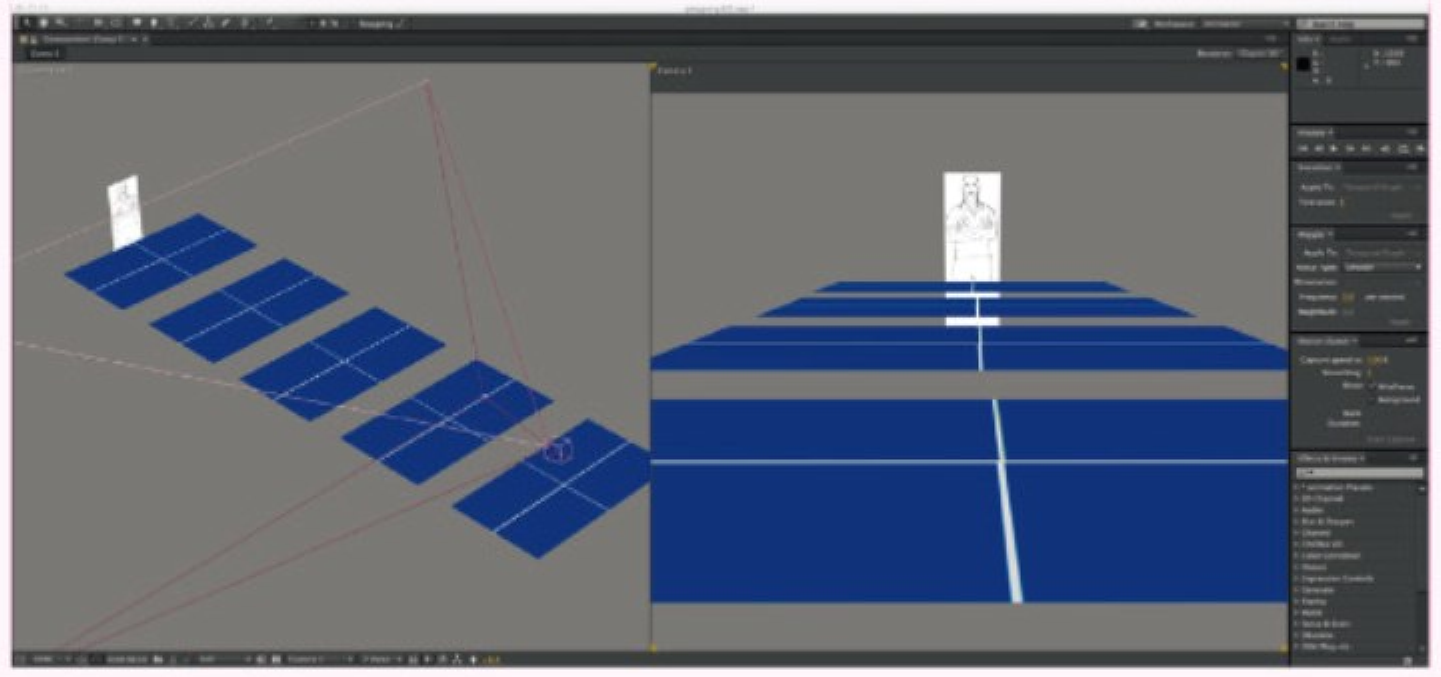
「手描きの画面の設計をベースにすると、手描きの感じが画面にちゃんとコントロールされるんです。そうして細部のクオリティーをFlashによって持ち上げていく」（ウニョン）

　Flashでは、動きをパーツごとにコントロールする。このパーツを「シンボル」と呼ぶ。アップなどの表情演技などを見せる場合は、非常に細かく顔の要素をパーツ分けし、それぞれをシンボルとして扱うようにする。

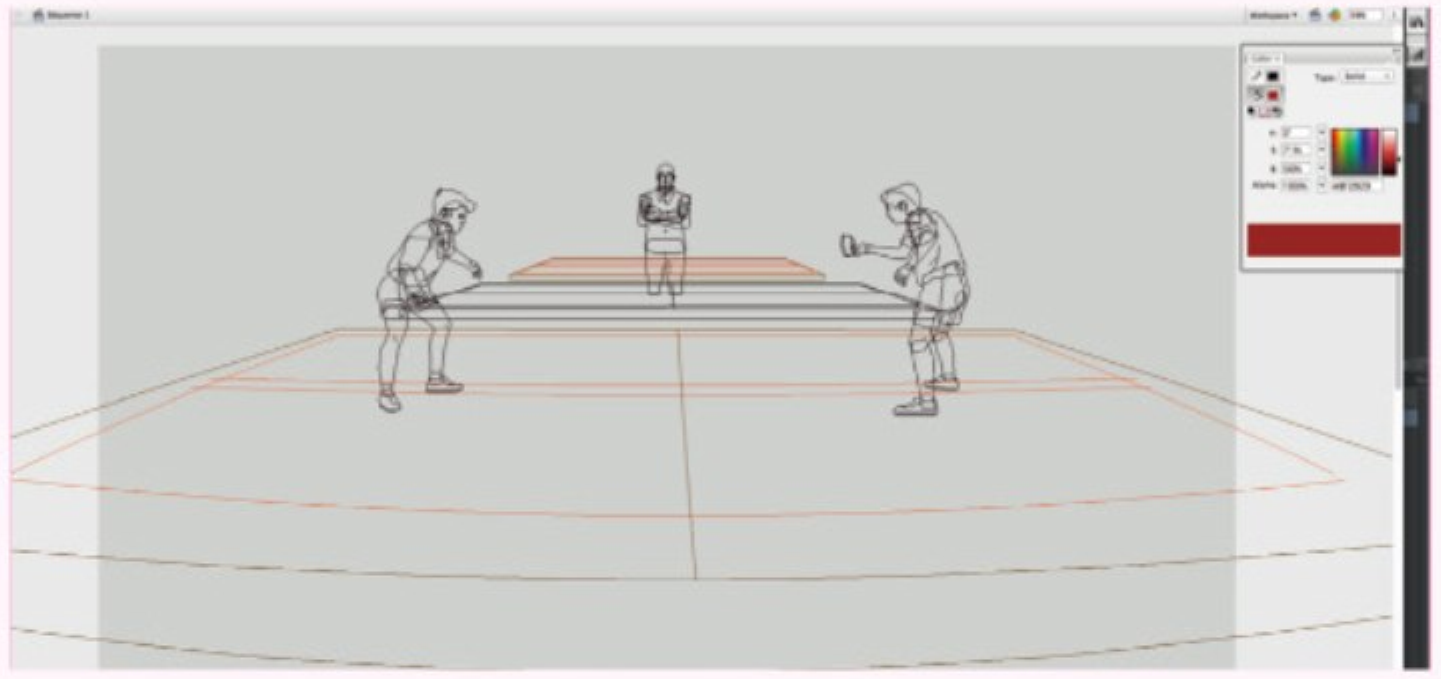
　まず、原画をシンボル化する。そしてFlashアニメはその原画と原画の間を、モーショントゥイーニングを使って埋めていくのだが、『ピンポン』の場合はそこがちょっと違うのだという。

「原画から原画へ変化するムービーは、一連のまとまりとして扱われます。だから、間の動画に手を加えると、それに合わせて前後の絵も変化します。その連続する絵を切り離し、1コマずつの絵にすると、コマごとにバラバラの絵として扱えるようになる。そしてバラバラになった絵に手を加えていくことで、手描きアニメに近いテイストを出す感じです」（同）

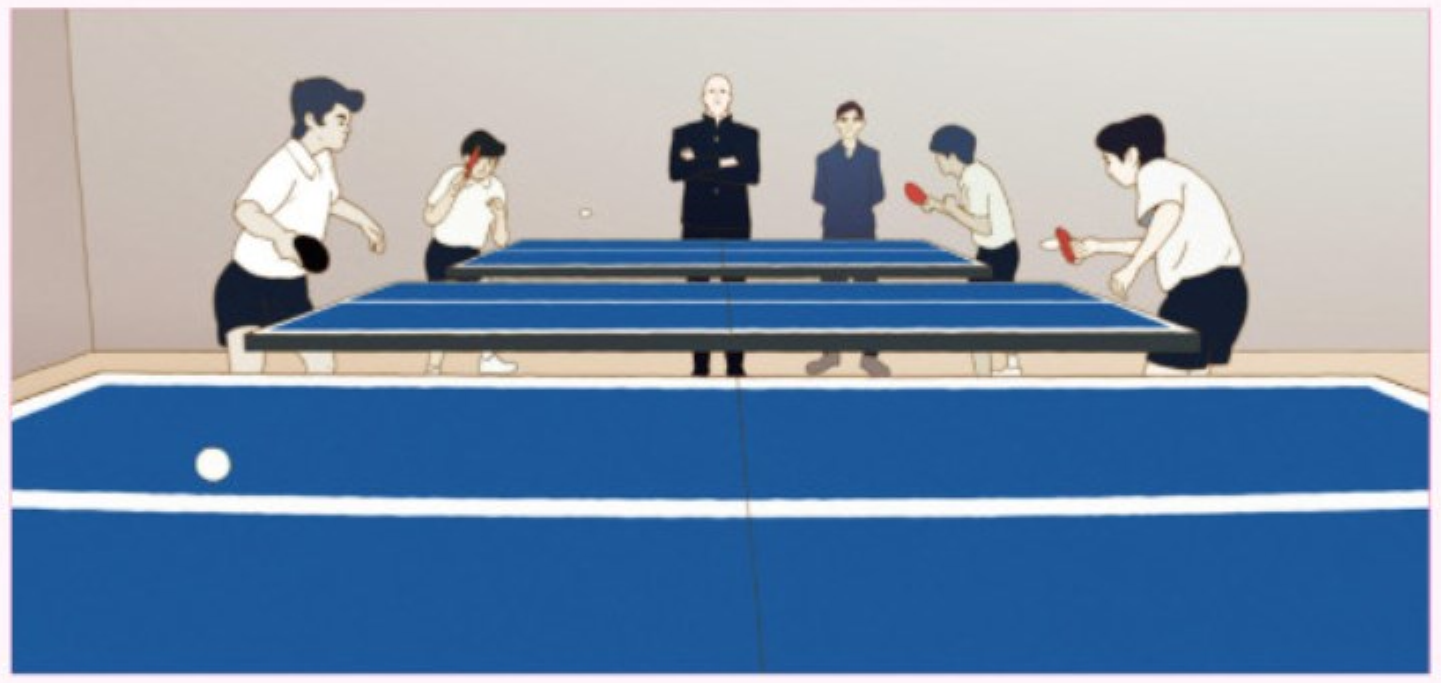
■ 片瀬高校の練習シーンができるまで



①絵コンテに書かれている指示に従って、AfterEffectsで立体的に卓球台を配置し、レイアウトとカメラワークを決定する



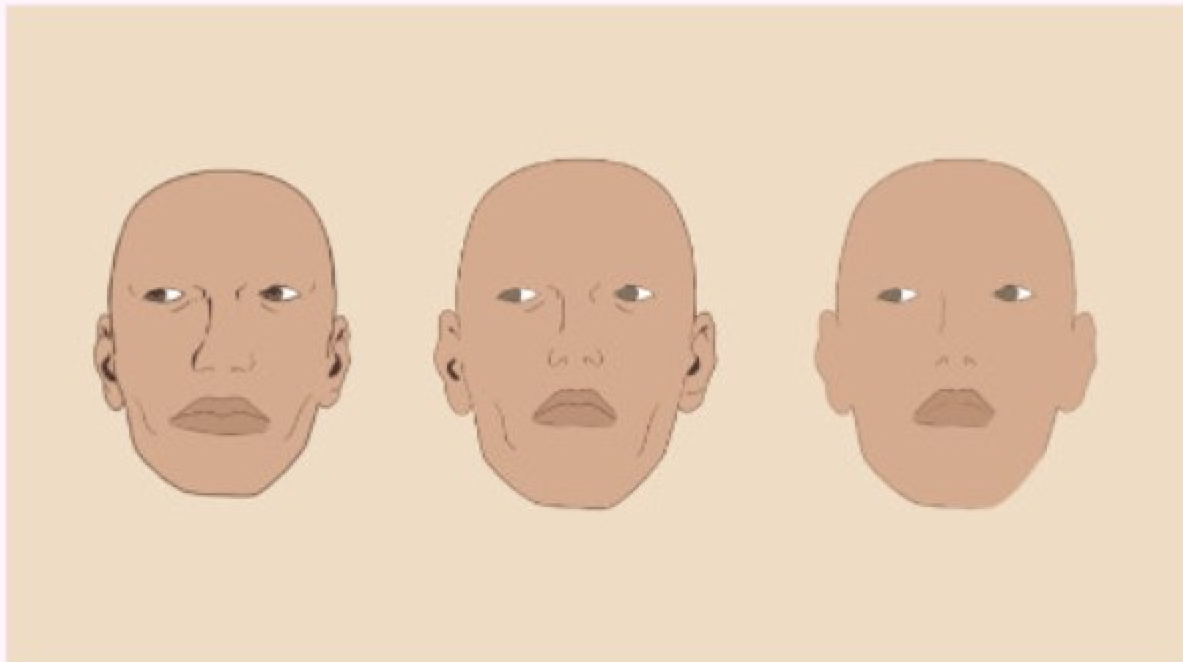
②そのレイアウトをもとにFlashで選手と卓球台を描く。選手は何パターンか作られ、反転したり、髪の色を変えたりして使い回されている



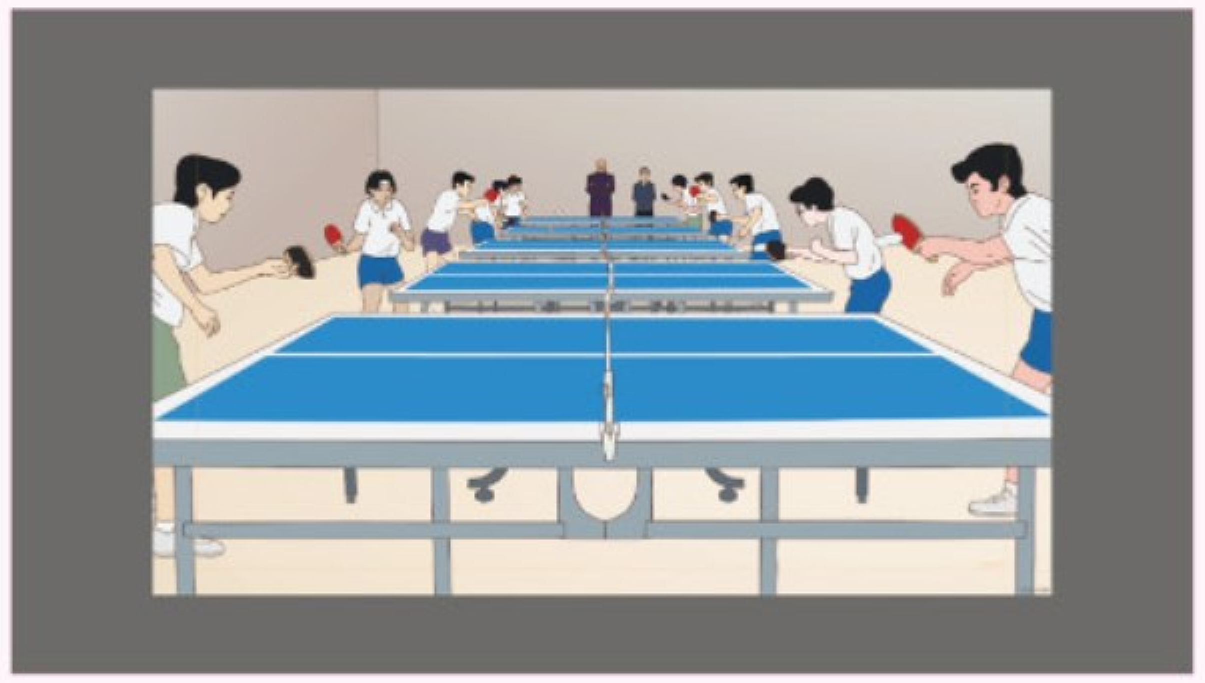
③色をつけて配置されたキャラクター。まだ卓球台の足はセットされていない



④大きく歪んだ卓球台。カメラがドラゴンに近い場合は、手で広角レンズのような歪みを卓球台などにつけている



⑤アップからロングへ。アップ時は広角レンズで顔の中央が強調され、ロングになるにつれて肌色のマスクがデティールを隠していく



⑥完成した画面。片瀬高校の練習シーンだけでなく、色替えなどを施して、そのほかのシーンにも流用されている

モーショントゥイーニングで自動生成された動画をそのまま使わず、手を加える。

「そこにはアニメーターのセンスが必要です。間にちょっとアクセントを加えて、アクションが目に残るようにしたりとか、そういう発想や技術がないと、手描きっぽくはならないです」（ウニョン）

ScienceSARUの場合、ホアンマ・ラグナとアベル・ゴンゴラも、技術を持ったアニメーターだ。たとえば片瀬高校の選手たちの練習をドラゴンが見学するシーンは作画チームの応援なしに、モブのキャラクターも含め、デザインも動きもゼロから彼らが作り上げたという。

「たとえばパーツ分けひとつとっても、ここをここを分ければ自然に見せることができる、と想像できないと、こうはならない。そういうセンスがないとできない手法ではありますね」（湯浅）

自然に見える工夫は動きだけではない。

「手描きアニメだと、ロングとアップ時で書き込みの度合いを変えて絵の密度をコントロールします。それと同じことを、Flashでも行っています」（ウニョン）

たとえば第11話の涙を流すスマイルのアップ。カメラが近寄ると、ロングでは見えていなかったまつ毛などのデティールが見えてくる。逆に第2話の片瀬高校の練習シーンは、見学するドラゴンのアップから始まり、カメラを引くにしたがってドラゴンの顔の情報量が減っていく。

「ドラゴンの顔は、肌色のマスクを作って、カメラを引くに従って、それが広がっていくようにしています。マスクがデティールを潰していくことでドラゴンの顔の見え方が変わっていくのです」（同）

Flashの機能と手描きアニメーションのセンスが巧みに組み合わさったことで、『ピンポン』のFlashアニメーションは手描き作画と共存しても違和感のない映像となったのだ。

湯浅政明×チェ・ウニョン

Flashアニメーションの可能性

なぜ湯浅監督は『ピンポン』でFlashアニメーションを使おうと考えたのか。
その発端はどのようなもので、どうしてScienceSARUが設立されたのか。
湯浅はFlashアニメーションのどこに魅力を感じ、何をメリットと考えているのかを聞いた。

――そもそもどういう経緯で「ピンポン」にFlashアニメーションを導入しようと考えたのですか?

湯浅　ちょっと遡るんですが、Ankama Japanという、フランスに本社がある、ゲームやアニメーションを制作している会社の日本支社で、ウニョンさんたちがFlashと日本の作画スタイルを融合させる開発を行っていたんです。そのスタイルが独特で、日本でFlashアニメと呼ばれているような切り絵アニメ的なものとは違って、手描きアニメーションに近いものを目指していたんです。僕はその出来を見て、これは素晴らしいなと思っていて。その当時はこれで映画を作れたらいいだろうな、なんて考えていたんです。その後、一度繋がりは切れたんですが、『アドベンチャー・タイム』のエピソードを1本制作する話が持ち上がった。

――『アドベンチャー・タイム』はカートゥーン・ネットワークで放送されているシリーズですね。

湯浅　そうです。ただ、受注するなら会社でないとダメだと。ならば、そのときも一緒だったウニョンさんと会社を作ろうという話になった。そこへAnkama Japanで働いていた2人からぜひ合流したいというメールが届いて。僕もいつか彼らと一緒に仕事ができたらいいなと思っていたので、じゃあ、彼らを含めて会社を設立しようということで、ScienceSARUが出来ました。

――もともとウニョンさんがFlashに関わっていらっしゃったんですね。

ウニョン　私はAnkamaのフランス本社で作られている映像を観たとき、「もっと日本の手描き(アニメ)を応用すると良くなる」と思ったんです。Ankamaが作っていたFlashは、高度なものだったんですけれど、私や日本の観客からすると、お芝居がオーバーだったりする部分があって、馴染みづらいと思うところもあったんです。

湯浅　あと当時は3DCGっぽく見えるところもありましたね、滑らかで形が崩れなかった。

ウニョン　そう。だから、それよりも日本のアニメーションのような手描きっぽい感覚を入れたいなと。そこで、Ankama Japanでテレビ作品の開発をすることになったとき、半分は手描き、半分はFlashという体制を試しました。レイアウトは手描きのアニメーターが描いて、その設計をふまえてFlash作業に入るという形です。やってみたら、Flashではあるけれど、画面にかなり手描きの感覚が出たんです。また、細部のクオリティーについては、Flashの特性を使って持ち上げられることもわかった。こうすれば手描きの良さを活かして、気持ち良く観られるアニメーションを作ることができそうという手応えを得られたんです。そのとき違う部署で参加していた湯浅さんにも「ああ、これは劇場レベルだね」と言ってもらえて。

――そのトライアルが『ピンポン』でFlashを使うことへと繋がったわけですね。

湯浅　最初はどこまで使えるかは未知数でした。『ピンポン』は絵のタッチも特殊だし、またFlashにしてはちょっとやりづらいのかなとも思った側面もあったので。ただ、大きなトラックバックには有効だなと思っていました。というのも、アニメーションで大きなトラックバックをやろうとすると、なかなか上手くいかないんですよね。背景をO.L.(オーバーラップ)させて見せても上手く繋がらなかったり、キャラクターのほうも動画にクセがついたりして、ちゃんとやるには大変な労力がかかるんです。余計なことは気にしないで普通にトラックバックしたいんだけれど、どうも絵がウネウネしてしまう。ところがFlashはベクターデータなので、拡大縮小しても線が綺麗なんです。それにモーショントゥィーニングを使うと、形が崩れないで綺麗に中割ができる。

――ほかのスタッフの方はFlashの導入についてどんな風に考えていたんでしょうか?

湯浅　どうでしょうね。やっぱり切り絵アニメみたいなものだという先入観が強いから、まずはFlashの使い方をスタッフみんなに納得してもらう必要はありました。それでFlashが得意な、大きなトラックバックのカット――片瀬高校の練習シーンですね――を先行して制作してもらい「こんな風にできるよ」ということを見てもらいました。

ウニョン　『アドベンチャー・タイム』を制作したときは、Flashの特性とかそういうこととは無関係に制作しました。その点では『ピンポン』のほうがよりその特性を意識した使い方をしています。『ピンポン』はまず手描きの不得手なところをFlashでやっていますね。

湯浅　Flashを導入するときに心配したのは、キャラクターですね。動きについてはなんの心配もしていなかったけれど、「キャラクターが似ない」となったときにリテイクを入れるとなると、かなり複雑なことになるなと。ただ、それもやり方の問題で、やってみて安心しました。出来上がったものを見て伊東(伸高)くんも「あ、できるじゃん」って思ってくれたみたいです。途中からは彼が「このレイアウトを1枚渡せば、それでやってくれたりしないの?」って言ってくれるぐらいにまでなりました。ポイントポイントでFlashでしか出来ないカットも入るのが『ピンポン』のスタイルになれば、と考えました。

――最初に公開されたメインキャラ5人分のPVもFlashだったとうかがいました。

湯浅　そうです。あれは原画まで手描きですね。ネット(http://vimeo.com/102103466)にメイキング動画がアップされていますが、僕もあれを観るまで、具体的にどういう作業をやっているかは知らなかったので「あ、こんな風にパーツを分けてるんだ」と、あれを観て納得しました。

――レイアウトはアニメーターの方が描いたものを使うということですよね。

湯浅　一応はそうですけれど、厳密に決めていたというより、スタッフ間の信頼関係でやっているところも多かったですね。

ウニョン　レイアウトまでは手描きという流れはあったんですが、じゃあレイアウトの設計をどこまでしっかりすればいいかはケース・バイ・ケースでした。「これぐらいアバウトでもいけますよ」ということもあれば、「もうちょっと絵を足してもらった方がわかりやすい」ということで描き足してもらうこともありました。

湯浅　レイアウト1枚だけで「どうにかならない?」って投げかけられても、「この時間でそれは無理」って言われる効率の問題もありましたね。

――トラックバック以外にFlashを使ったところはどのシーンでしょうか?

湯浅　ヒーローのイメージシーンはFlashでやっています。ヒーローが出てきて、荒いタッチでちょっと変わったグラデーションというかタッチが入っているんですが、こっちについてはFlashならではというより、普通に「こういうこともできますよ」という感じで使っています。

――Flashは1枚の絵を、いくつかのシンボルに分解して動きをつけていくそうですが、そうすると手

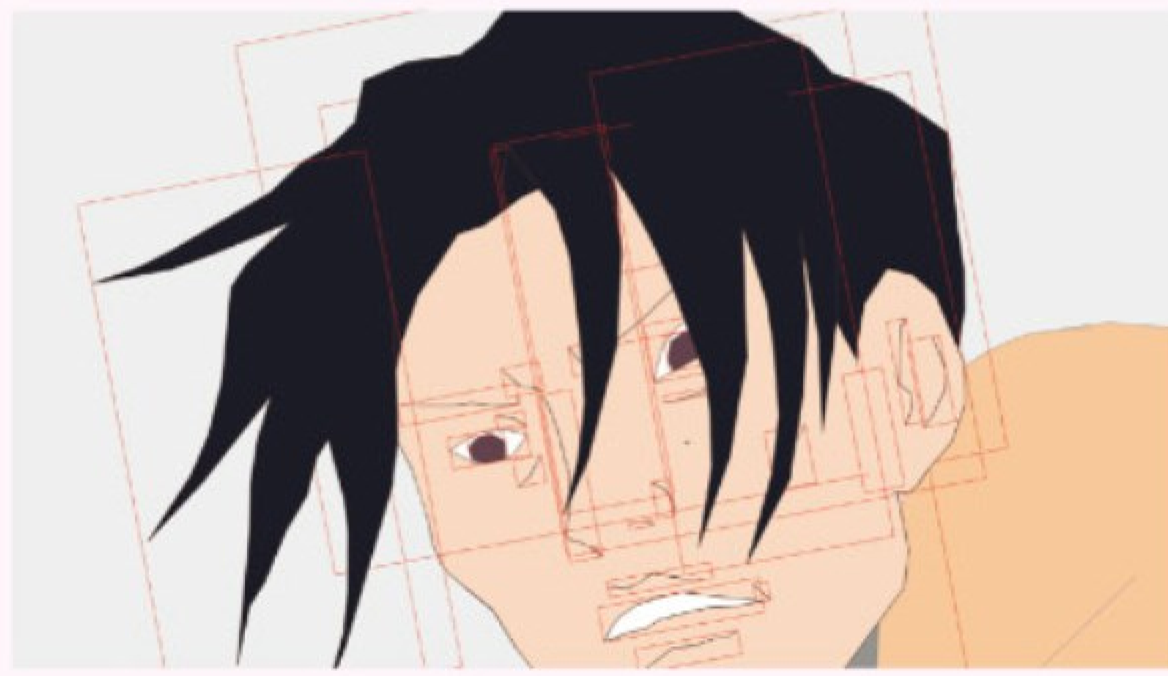
描き風の感じにするには、どういう動きをつけるかということを、最初にどれだけイメージできているかが非常に重要になってきますね。
ウニョン　ああ、なるほど。そうかもしれません。
湯浅　だからやっぱり、そういうセンスがないとできない手法だとは思います。部品をどういう風に分けるかということは、頭で「ここところを分ければ、上手くできるな」と想像してやっているわけなので。
——モーショントゥイーンによる自動中割は、やはり便利ですか？
湯浅　ほとんど動かない、形が大きく変わらない、正確な中割が求められるときには非常に便利です。自動中割を上手く使うのがFlashを使うコツみたいなところはありますね。
ウニョン　あと、一連のムービーの連続する絵を切り離して、中割の絵に手を加えることで、かなり手描きのアニメーションに近いテイストになります。あとで手を加えるにしても、中割が自動生成されるだけで、作業のスピードがかなりアップするというのはありますね。
——自動割は使い方次第と。
ウニョン　ケース・バイ・ケースですね。たとえば、スローモーションであれば絶対に自動割のほうがいいんです。スローモーションの表現はそれだけ枚数が必要になりますが、パーツさえ最初にちゃんと分けてやれば、全部割ってくれる自動割はすごく便利です。ただ普通の動きで３枚で済むなら、パッと３枚描いちゃった方が早かったりする。そのあたりはその場、その状況での判断になりますね。
——ほかにFlashのメリットはありますか？
ウニョン　過去に描いたり、使ったりしたシンボルをアーカイブできるのもメリットですね。たとえば「手」に関するフォルダに、それまで描かれた手のパーツのデータを全部入れておくんです。アニメーターはそれを見ながら描くことができる。それがあると設定を参考にするよりも、ずっと手間が省けるんです。顔やほかのパーツにしても同じです。手描きアニメだと動画担当の方が何度も同じ顔をトレスするわけですけれど、Flashは最初に顔を一度トレスしたら、とにかく動きそうなところを分けておくと、１回描いただけで、いろいろなことができるようになる。
湯浅　結果的には効率がいいんですね。手描きアニメで一番大変なのは「同じような形をたくさん描く」ということで、Flashはそこに長けているし、クオリティーも高くなります。
ウニョン　そうですね。
湯浅　こうやって言うと、ものすごく複雑なやり方をしているように聞こえるけれど、それが熟練したスタッフだと、そんなにややこしいことにならずにできるんです。そもそもAnkamaでやっていた手法では、最初に全部振り向きの動きのパターンを作るんですよ。そうするとキャラクターの全アングルができるので。それで、その振り向きの絵は全部パーツとしてデータベース化される。こういう調子でシリーズが進んでストックされていくと、最終的には絵を描かなくてもデータベースの組み合わせだけで新しい絵が作れたりもする。『ピンポン』では、そういうことはやっていないですが、Flashの特性のひとつではありますね。
——Flashのさまざまな機能が、手描きのサポートになっているわけですね。
ウニョン　あと、Flashのもうひとつの特徴として、レイアウトをもらってから撮影の直前である動画・仕上げまで全工程の作業ができます。撮影に渡すときも、連番のデータで渡せるので、通常の撮影のようにタイムシートを見ながら作業をする必要はないんです。色を変更するときに１枚指定してやれば全部色が変わるので、それも便利なところです。タイミングがすべて出来上がった状態で渡せるので、結構効率がいいんです。
——今回、『ピンポン』においてFlashを担当したメンバーは結局何人だったんでしょうか？
ウニョン　アニメーターは結局、ホアンマ・ラグナとアベル・ゴンゴラの2人ですね。ホアンマ・ラグナはAnkama Japanにいるときに私が一緒にやっていたチーフアニメーターで、アベル・ゴンゴラも一緒にやっていたメンバーの１人です。２人でかなりのカット数を担当したと思います。これもFlashで効率的に作業ができたからこそだと思います。打ち合わせなども少なくて、レイアウトの段階で設計があるので。それ以降は打ち合わせもチェックもなくて、最後に動画になった段階でチェックを受ける感じでした。
——改めて、湯浅監督から見たFlashの良いところを教えてください。
湯浅　初めて観たときはやはり線の綺麗さと、滑らかさが一番印象的でした。鉛筆で描いた線よりもすごく綺麗なので、これを使えば劇場で観ても綺麗なアニメーションができそうだなと。一方でFlashにおいてネックになるところは、激しい動きなんだけれど、それも今回の作業を経験して、基本的には出来ないことはないと思いました。Flashはいくつかの弱点はあるけれど、コスト面も含めて、それを補っても余りあるメリットがあります。そういう意味では一度、Flashを極めてみたいと思っているので、Flashに興味のあるアニメーターがもっと増えるといいなと思っています。

こんなカットにもFlashが使用されている

手描きにしか見えないチャイナのPVもFlashを使ってアニメーション化されている。シンボルの組み合わせで描かれたチャイナ（中央）。顔をアップにすると、髪だけでも複数のパーツに分かれており、顔を構成する線もバラバラに扱われていることがわかる（右）







アニメーター座談会



湯浅監督作品の魅力と手応え

原作の魅力を巧みに拾い上げた、
素晴らしい作画がアニメ『ピンポン』の大きな見どころとなっていた。
作画を支えた精鋭アニメーター陣4人に、厳しくも楽しかった現場の思い出を語ってもらった。

――まず、みなさんの湯浅監督の作品やご本人との出会いを、それぞれお聞かせください。

伊東　私が一番古いですね。『ねこぢる草』(2001年)からのお付き合いです。

西垣　次が私で、『カイバ』(2008年)のときからですね。『カイバ』『四畳半(神話大系)』(2010年)をやって、そのあと『ピンポン』です。

村上　私は横山(彰利)監督の『フォトカノ』(2013年)に湯浅さんが参加されたとき、マッドハウスのプロデューサーに紹介してもらいました。

――湯浅監督に興味を持たれたきっかけは?

村上　おそらく『マインド・ゲーム』(2004年)ですね。そこから、大学のときにいろいろと漁って観ていました。『(THE)八犬伝(～新章～)』(1993～95年)も観たし、『ねこぢる草』とか『クレヨンしんちゃん』(1992年～)で湯浅さんが担当された話数とかを調べて観たりとかですね。

戸田　私は『四畳半』のときに二原(第二原画)をやったのが最初です。ただ湯浅監督には全然覚えてもらっていなくて、最初は「誰だっけ?」みたいな感じだったんですけど(笑)。

伊東　だいたい人のことを覚えてないんです(笑)。

戸田　でも、急に思い出したような振りをなさるんですよね(笑)。

――みなさん湯浅監督作品の雰囲気であるとか、人となりみたいなものはご存知なうえで「ピンポン」にはご参加されたということですね。

村上　『スペース☆ダンディ』(以下『ダンディ』、2014年)の湯浅さんの担当エピソードにも参加させていただいたんですけど、そのときは作画打ち合わせでお会いするぐらいだったので、人となりがわかるというほどでは……。

戸田　でも、スタジオで一番、湯浅監督と席が近かったよね。

村上　ですけれど……ずっと怖いな、と思ってて(笑)。ウニョンさんとかによく「湯浅さんが怖いです」って言ってました(笑)。

――「怖い湯浅監督」のお話は後々うかがうとしまして(笑)、「ピンポン」にみなさんが参加されることになった経緯をうかがえますか?

伊東　最初は藤尾(勉)プロデューサーから「湯浅さんの作品やるよ」って言われて、「はあ」という感じで(笑)。そのときは、(Production)I.Gで『ジョバンニの島』(2014年)をやっていて、ちょうどスケジュール的に被っていたんですけれど(笑)。でも『ピンポン』の原作が好きだったので、ちょっと無理をしてでもやりたいな、という話をしましたね。

――ほかのお三方が参加されたタイミングは?

戸田　村上さんが一番早いよね。

村上　マッドハウスで監督にお会いしたのが2013年の3月頃で、タツノコプロに入ったのは11月頃。スタッフの中では一番早いぐらいでしたね。湯浅さんも入る前で(笑)。タツノコに入って、『ダンディ』の原画をやりながら、第1話のコンテが上がるのを待っていたぐらいです。

戸田　私はプロデューサーの藤尾(勉)さんから誘われて。本当に湯浅さんの作品が好きで好きで……。それで『四畳半』のときにも藤尾さんからお話をいただいたんですけど、そのときはものすごく私の原画が下手だったんですよ。今回はちょっとは力が付いていると思っていたので「やりたいな」と思っていたら、ちょうど声をかけていただいて。ただ、前の作品が終わらなくて、第3話からの参加と遅くなってしまいました。

西垣　私は第7話からの参加なので一番遅いですね。別の作品に入っていたときに、先輩から「湯浅さんがまた動くらしいけど、行かないの?」と言われ、あわてて制作デスクの渋谷(いずみ)さんに電話をかけて。前の仕事が終わってから参加しました。

――みなさん、湯浅監督の作品だから、というお気持ちがあったようですが、湯浅作品ならではの、関わることに対する喜びはあるんですか?

村上　私はもう、ただ「かわいいなあ」と思って描いてます。

伊東　かわいい?

村上　湯浅さんの作品は、どこかフェティッシュな感じがするんじゃないでしょうか。

――いわゆる普通のアニメとは違う作業になるんじゃないのかな、と思ったりするのですが。

伊東　私は湯浅さんの作品が長いので、どっちかと言うとそっちの方が普通になってきちゃって。ほかの作品とかをやると本当に……窮屈でしょうがないというか。湯浅さんの作品で、自分が解放される感じはありますかね。

――自由度が高いところがあるのでしょうか?

伊東　自由度が高いわけではないんです。湯浅さんの作品をやったことがないアニメーターで、「湯浅さんの作品だったら、自由にやれる」と勘違いして現場に来る人も多いんですけど、全然違ってですね。自由にやってるのは湯浅さんだけなんです。

一同　(笑)。

伊東　でも、あの人の絵に対する考え方とかやっていることとかは、やっぱり……アニメーターにとって魅力的かな、と思います。

村上　私はよく言う「キャラ萌え」みたいなことが全然わからないんですよ。でも湯浅さんの作品だと「ふああ～っ」となる(笑)。ほかの作品でも「かわいい、いいな」と思うこともありますが、湯浅さんの作品はその頻度が高いです。でも、少し思っていたのは、それって湯浅さんというより、伊東さんの絵なんじゃないかと(笑)。

西垣　わかります!　伊東さんのフィルターを通しているからね。やはり最後は伊東さんが全体を統一しているわけで。『ピンポン』でも伊東さんのおメガネに叶わないと、ダメなんですよね。私は湯浅さんの作品に関わるのが3回目なので、だいぶ伊東さんの感じがわかってきた……ような気がしています。できているかどうかはわからないですけれど(笑)。

伊東　西垣さんのチェックが一番楽でしたよ。

西垣　そうですか?　やっと「ボリュームを取る」ことができるようになってきて。最近のアニメって、結構「シルエットで動かす」みたいな印象があると思うんですが、伊東さんは「ボリュームを動かす」という感じなんですよね。「フォルムを動かす」というか。『ピンポン』は題材が卓球ということもあって、よりそれが要求されているような気がしたのですが、今回はなんとなく、前よりもやりやすかったです。

戸田　私はもう湯浅さんの作品に憧れすぎていて、作業中のことは全部忘れてしまっているくらいで(笑)。何をやってたんだろう?

西垣　戸田さんは一番華のある、ちゃんとしたところをやっていた印象があるけど。

戸田　でもね、絵が似ないんですよ、本当に(笑)。「フォルムが描けてない」って伊東さんに

何度もダメ出しを受けて……。フォルムって、プロポーションのことですよね？

伊東　そう。

戸田　直前にやっていた作品が、頭身もすごく低かったし、プロポーションも『ピンポン』とは全然違ったので、大変でした。伊東さんに直接言っていただいたので、最後の方でだんだん良くなっていったのかな、と思うんですけれど。

伊東　そうだね。最初の方は……。

戸田　ひどかったですか？

伊東　かなり……辛辣な修正をしました。

一同　（笑）。

戸田　本当に、そうなんですよ。「『ピンポン』は体の末端が長いから」とか、ひとつひとつ全部説明してくださって。手とか足が普通より長いんですよね。

伊東　「線が普通だ！」とかも言ったね（笑）。

戸田　そう！

西垣　あ、でもそれは私もそうかも（笑）。

——「線が普通」というのは？

戸田　線にインクだまりを作らないとダメなんですよね。

——なるほど。線もそうですが、『ピンポン』の絵作りは全体的に独特でしたよね。そのほかに作画スタッフの間では、どんなことを意識されていたのでしょうか？

伊東　割といつも通りなんですよ（笑）。監督との話し合いも特になく。「影なし」になったのも、キャラの色を決める打ち合わせの際に、色彩設計の辻田（邦夫）さんから「影ありですか？　影なしですか？」と聞かれて、そこで決めたくらい。

——原作の絵柄に近づける意識をされていた？

伊東　そうですね。あとポイントとしては、手足を少し大きくしています。松本（大洋）さんの絵って、割と手のポーズに特徴があるというか、カッコいいポーズを描かれるので、それもちゃんと見せたいなと思って、あえて大きくしてます。それぐらいですかね、「こうしたい」と言ったのは。

——原作における、松本先生の絵柄は連載中に変わっていきましたが。

伊東　だいたい単行本の第３巻あたり、連載の真ん中らへんを基準にしてデザインしました。

——アニメの第８話で２年生になってから、絵柄が変わりますよね。あのタイミングで切り替えることは最初から意識されていたのですか？

伊東　そうです。最初の方のプロポーションと後半のプロポーションとで、別々に設定を作って。原作もそうなので。物語の内容的にも、そういう風にやった方がいいかな、と。

——そんな伊東さんのお仕事を受けて、原画作業をされたみなさんのご感想は？　……村上さんにみなさんの視線が集まっていますが。

伊東　村上さんだけが第1話からずっと原画をやってるもんね。

村上　でも、第1話は、ほぼ全修（全修正）だったと思います。

伊東　そうそう。「あれ？　この人ちょっとデッサン弱いな」というのがあったんですけど。

西垣　私も『カイバ』のときはそうだったから。

村上　コンテもどう拾っていいかわからないし、常に緊張して描いてるし（笑）。スタジオの席が湯浅さんとか伊東さん、ウニョンさんと近くて。

——無言のプレッシャーを感じていたと（笑）。

村上　卓球の動きも全然わからなかったし。出して、直してもらえばいいや、と思ってました（笑）。

伊東　でも２話目ぐらいからもう、あんまり修正を入れなくなったよね。

西垣　村上さんは卓球のカットも一番やってましたし。途中から「卓球博士」みたいになってて、私とか戸田さんが一生懸命村上さんのところに「これ、どうする？」って聞きに行って（笑）。いっぱい教えてもらいました。

村上　卓球は、作業中にずっと映像を観ていたので、ハマりました。描いている最中に観ながらボーッとして。もう、それこそウニョンさんと一緒に「あの選手カッコいいよねー！」「このプレイいいよね！」みたいな、ただのファン状態になってしまいました（笑）。『ピンポン』の終盤の作業時には、「日本が卓球で、これから、どうやって世界で戦っていけばいいのか」みたいな話をしていたくらいで（笑）。

——実在する卓球選手でも、打ち方とかに個性が見えてくるものなんですか？

村上　もちろん。なんとなくわかるし、「あ、この打ち方はどこかで作画に取り入れたいな」とか考えたりもしていました。

西垣　戸田さんも私も、「絵コンテのこのシーンの似た映像はないですか？」って聞いて、動画を教えてもらったりしていました。

戸田　そうそう。村上さんが「このキャラクターはこの選手をモデルにしていて、ここの動画はここで見れて、動画の何分何秒からが、ちょうどそのカットの動きです」とか教えてくれて。全部手書きでリストアップしてくれたので、「なんていい人なんだ！」って思っていました。卓球でわからないことがあったら全部村上さんに聞いていましたね。

——最初から実際の動画を参考にしようという話は出ていたんですか？

伊東　作品的には卓球シーンをちゃんと描かないと成立しないだろうという話は最初からあったので、結果的にそうなった感じですね。でもみんなわからなくて、監督も含めて作っていくうちにどんどん卓球の知識が増えていった感じですかね。

——その過程で村上さんが卓球博士に。

村上　いや、私の知識は全部ウニョンさんの受け売りですから（笑）。

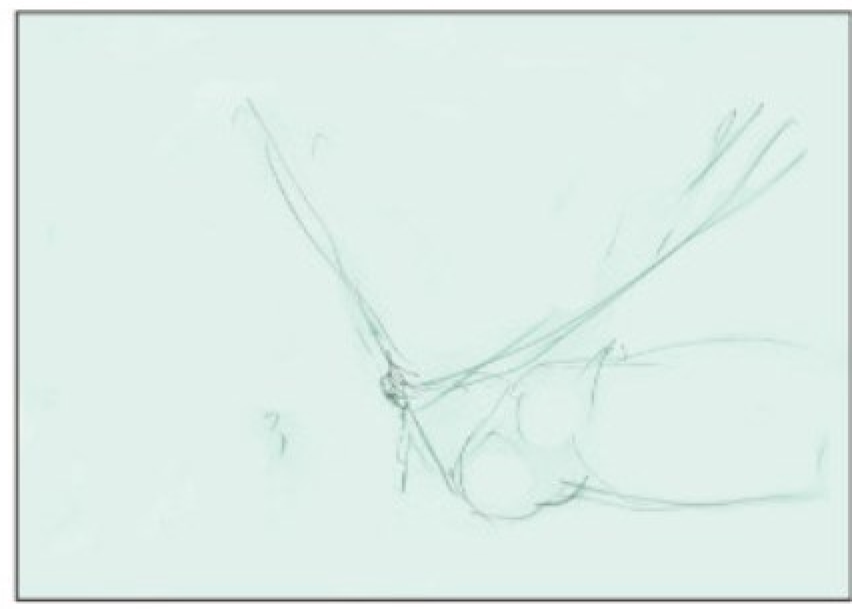
——ウニョンさんが、キーパーソンなんですね。

村上　そうですね。最初に観たのは教則ビデオ

●村上泉おすすめカット
第2話（C-174）の、球を追うスマイル。お尻の軌道に注目



●戸田さやかおすすめカット
湯浅監督による第11話（C-167）の修正、スマイルと激しい打ち合いを繰り広げるペコが放ったスマッシュ



だったんですけど、まだ作画に入る前だったこともあって、チンプンカンプンで。でも、やっていくうちに、ペコとスマイルの違いとか、メインの5人の個性がわかってきたんですよ。そのあとで、改めて教則のビデオを観たら、内容が全部入ってきて。「ああ、すごく簡潔に説明していたビデオだったんだ！」ってことに気づいたんです。描けるかどうかは全然別ですけれども、そこから知識はついたかな、と思います。「絶対アクマはこの打ち方はしない」とか「ペコはこういうプレイはしない」というのがあって、自分の中で具体的にモデルになる選手の目星をつけて、動画を観て、描いて……みたいな感じ。

　たぶん湯浅さんの中で「このキャラは、この選手がモデル」みたいなものもあるんだと思うんです。公にはされてないですし、私も聞いたわけではないんですけど。そこから、なんとなく自分が「この人、ペコっぽいな」とかいうのを見つけて。そうすると、自分が「ペコっぽい」と思っている選手と「ドラゴンっぽい」って思っている選手の試合の動画があったりして、そうやって、ひとつずつ卓球のことがわかってきたかな、と思います。

——みなさん、スポーツを題材にしたアニメで原画の経験などはあったのでしょうか？

一同　ないですね……。

——みなさん、なかったんですね。それを思うと、すごい話ですね。そこからいきなり、本格的な卓球描写をするところまでいかれるとは。

戸田　村上さんはラケットの素振りのフォームもキレイで。「動画だと、この角度では打っていないから、どうなっているかちょっとわからない。コンテの感じで振って」みたいにお願いしたら、すごくいいフォームで再現してくれるんですよ。

村上　いやいや。

——しかし卓球シーンは、伊東さんの総作監チェックも大変だったのでは。

伊東　そうですね。最初の方は、本当にひとりでやっていたので、もういつまで経っても終わらないわけですよね。第3話ぐらいからウニョンさんが卓球の方のチェックをしてくれるようになって。それでもやっぱり、全然人手が足りないんですよ。ウニョンさんと村上さんしか、そのとき卓球を描ける人はいなかったので。もう第3話と第4話あたりは本当にね、無茶苦茶でしたね（笑）。

——そのあとは、だんだん現場もこなれて？

伊東　そうですね。でも結局、卓球シーンを描ける人がウニョンさんと村上さんの2人だけの状態から変わらないんですよね。だから、村上さんにちょっと大変なところを振っちゃって。ラリーとかはとにかく村上さんにやってもらいました。なんか、申し訳ないな、と思ってましたよ。最初から最後までずっと卓球で。それで、最近別の仕事で、「普通のシーンが描けない」って言ってるから、本当に申し訳なかったなと。

村上　人物が普通に歩くときの歩幅とかが描けなくなってるんですよ（笑）。

——この作品で描きやすかったキャラ、描きにくかったキャラをうかがえますか？

村上　描きやすかったのはスマイルです。メガネを掛けているからですかね（笑）。あとは原作で表情の目安がある。「原作がいい表情をしているからお借りします」みたいな形で、そのまんま描けたんです。

——結構、原作を参考にされていたんですよね。

伊東　そうですね、基本は。原作のコマがあるカットは原作の絵を使って参考にするんですけれど……なかなかアニメーターの人が、それを拾ってくれないんですよね（笑）。だから今度はもう、原作のコマの拡大コピーを渡して「じゃあ、これをなぞってください」って言ったら、本当にそのままなぞってきて。キャラクターはアニメの設定に合わせてほしいのに。そういうドギマギする瞬間っていうのが、ずっとありましたね（笑）。

——村上さんが大変だったキャラクターは？

村上　つかめなかったのは、ペコですかね。あとは、ドラゴンのプロポーションをいつも全部伊東さんに直させてしまったのは、「あーあ……」って思っていました（笑）。

伊東　結構、村上さんはほっそりと描いてきたんですよね。ドラゴンは筋骨隆々なのに。特にドラゴンとペコのところは、多少の大きい小さいは、対比として欲しいかな、というのがあったんです。

——なるほど。西垣さんはいかがでしたか？

西垣　小泉とスマイルは描きにくくて、ペコはそんなに、という感じでした。メガネが描けなくて。湯浅さんならではのパースもつくし、立体も意識しないといけないので。昔からメガネキャラは苦手なのに、さらに困りました。

伊東　メガネ、面倒くさいよね。『ピンポン』はメガネキャラ、多いんですけれど。

西垣　それで、小泉はちゃんと立体を考えて皺を描かないと似なかったんだな、と終わってからわかりました。ただ記号のように皺を入れているだけじゃ、それは上手いことといかないよな、と。

——戸田さんはいかがですか？

戸田　私が一番苦労したのはドラゴン。伊東さんが修正を入れるとすごく美しい顔になるんですけれど、私が入れると単なる厳つい感じで。とにかく美しさが出なくて！

西垣　そうそう！

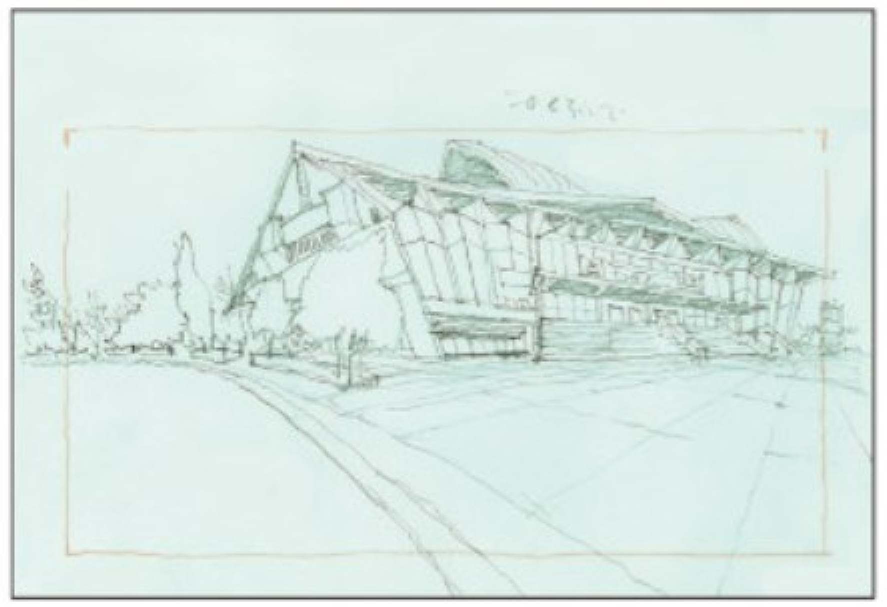
戸田　まつ毛とかも、意外とアップのときはあったりするんですよ。

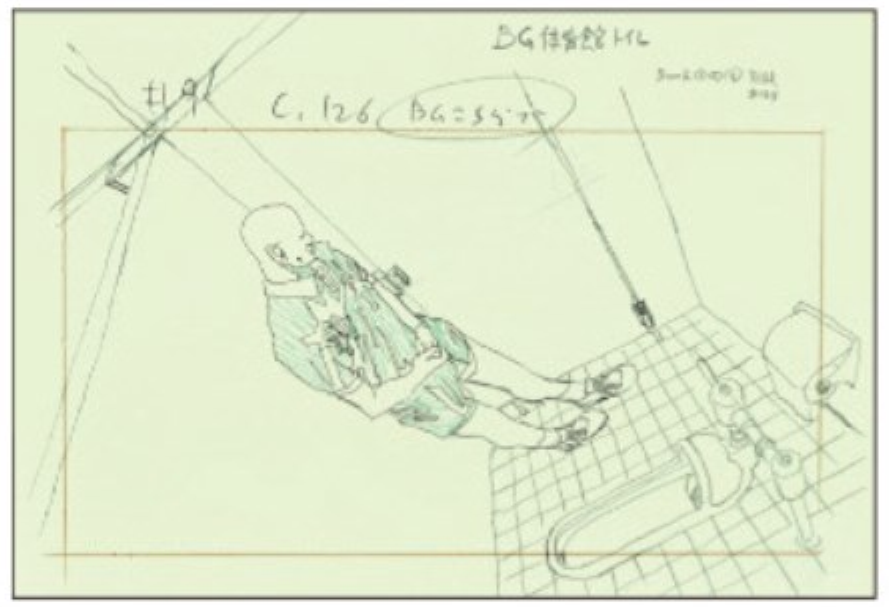
西垣　ちょっと、なんだか、繊細な感じなんですよね。

戸田　私はコテっコテのBL影付けて「どうだ！」みたいにして出したら、「うわあ……」みたいな反応をされて（笑）。でもたしかに、全然美しくなくて、単なるギャグみたいになってしまって。自分で



●西垣庄子おすすめカット
第4話（C-261）における体育館と、第9話（C-126）におけるトイレのシーンのレイアウト





も「これは失敗している」ってわかりました。でも気持ちを入れて描いても、全然そういう風にならなかったので、本当に苦手というか、難しかったです。得意だったものは思い浮かばないですね。何かありますかね？（笑）

伊東　第6話の子どもが良かったですよ。

戸田　あれは、なぜかみんな褒めてくれましたね。私はモブキャラに愛を注ぐので。湯浅さんのコンテには、すごくかわいい顔で描いてあって、これはこっちに寄せたいなと思って。自分で子どもの実写画像とかを集めてきて、湯浅さんのコンテみたいにかわいくて無垢な子たちを描いてみました（笑）。

伊東　モブキャラは、ほかのもすごく修正してたもんね。いやいや、こんなことしている時間ないから！　ってちょっと思ってたんだけど（笑）。

——伊東さんはいかがですか？

伊東　これと言って描きやすい、描きにくいキャラというのはないんですが、道夫がすごく好きでした（笑）。道夫をもっと描きたかったな、と。

戸田　いつも大口というのは面白かったですね。

伊東　そうそう。普通の喋りでも大口。

——戸田さんのお話にあった、ドラゴンの表情は伊東さんでないと出せない、というところは、ご自覚はあったのでしょうか？

伊東　たしかにドラゴンは、みんな描けなかったですね。難しかったんですかね。ちょっと厳つい感じになるか、すごく普通の丸顔の人になっちゃうか、という感じで。ただドラゴンに関しては、本当に湯浅さんが思い描いていたイメージがはっきりしていたので、それに合わせる感じでした。卓球の試合中は凶暴な感じになっちゃうけど、普段はエレガントで、紳士的な人、というイメージ。だから、自分はそんなに描きにくいと思ったことはないですね。なかなかエレガントな、上品な、という雰囲気が伝わらなかったんですかね。

——担当した中で思い入れのある話数は？

伊東　私はやっぱり第10話です。第10話は400カットあったんですよ。もう描いても、描いても終わらない（笑）。カットの束が積んであるんですけれど、ほとんど1秒ないカットなんですよ（笑）。12コマとか8コマとか、ラケットを振っているカットがずっと続いて……それが記憶に残っていますね。原作でも好きなところでしたし。

——その中でも特に「ここは！」というカット、我ながら会心の出来、というものはありますか？

伊東　我ながら、というのはないんですが、村上さんのラリーのところは良かったですよ。ドラゴンが転がっていくところ。

村上　ありがとうございます！　私はもう、とにかく全部大変で……。でも、全部楽しかったです。特に第2話が好きでした。ちょっと卓球がわかり始めて、カットマンの動きって面白いなと思って描いていて。絵コンテのレイアウトの感じ、見方がわかってきた時期でもありましたし。ある程度気持ち良いシーンになったという手応えもあったんです。白箱で観たときの印象がすごく良かった。ほかは結構、白箱で観て頭を抱えました（笑）。

——そんな中から、ご自身で会心の出来だと思われるカットはありますか？

村上　カットですか!?　……会心の出来という感じではないですけれど、（第2話の）スマイルが倒れる直前のカット、球を追っかけるところで、お尻の軌道がキレイにできたと思いました（笑）。

戸田　私は……第11話のスマイルとペコが戦っているところで、湯浅さんのすごい大ラフがあって、そのあと、レイアウトまでやらせていただいた箇所があったんです。作監の作業があったので、原画はほかの人に回ってしまって、出来上がるまでどうなったかわからなかったんですけど、完成形が私の想像よりももっとすごいところにいっていて。パース感も全然違うし、ものすごくて。私は最終話でも全然そこまでいけなかったけど、最後の最後で、こんなカッコいいシーンに関われて、感動したカットがありました。

——湯浅さんの作品に参加できた手応え、喜びみたいなものを感じることができたと？

戸田　そうですね。最終話は特に、湯浅さんが演出までされていて、それに伊東さんがカッコいい修正を乗せていて、「うわあ、カッコいい。私の憧れていた、湯浅さんの世界だ！　これが観たかったんだ！」と思って。それまでもすごかったんですけれど、最後にまたド派手に「湯浅ワールド」が出ていて、「さすが！」と思いました。

——西垣さんはいかがですか？

西垣　第4話の体育館外のレイアウトとか。あれは湯浅さんが修正を入れているんですよね？

伊東　そうですね。

西垣　ああ、すごいな、やっぱり本物は違う、と印象に残ってます。あとは第9話のアクマとドラゴンのトイレのシーン。あそこもすごくレイアウトがカッコよくて。「はあ。これを目の保養にして、このあと頑張ろう」と思っていた記憶があります。

——両方とも、結構静かなシーンですよね。そういうところに湯浅さんのすごさが出ている？

西垣　とうてい追いつけない、っていう感じがありますよ（笑）。

伊東　第7話はいいの？

西垣　もういいですよ！（笑）　伊東さんは、私の『ピンポン』での仕事をすごく褒めてくださるけど、どうしちゃったんですか？

伊東　俺、そんなに昔は文句言ってた？（笑）。

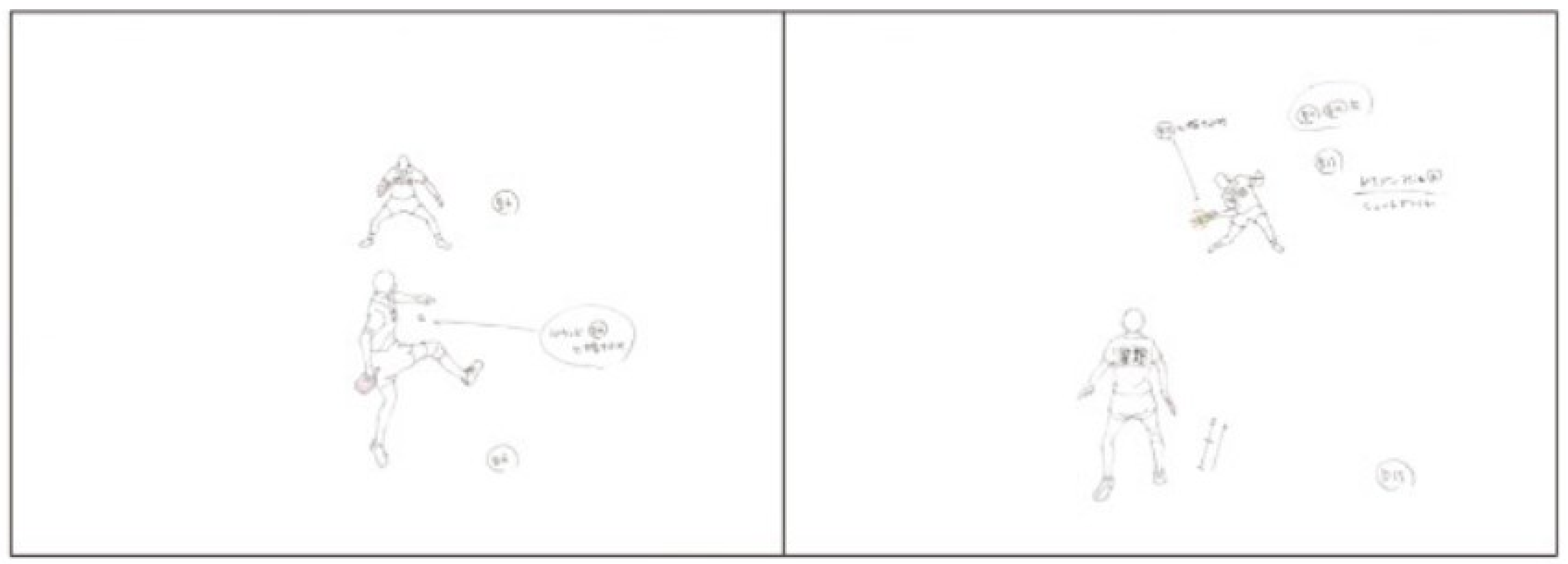
西垣　そんなことはないですけど。

伊東　いや、西垣さんが作監をやってくれた第7話は、本当に全部の話数の中で一番バランスがいいと思っていて。卓球のところはないけれど、作画的にバランスがいいな、と。これを言うと、西垣さんが嫌がるんですけどね（笑）。

——では、『ピンポン』全体の中で、気に入ってい

●伊東伸高おすすめカット
第10話、ドラゴンが崖を登るカット（C-276、左2点）と、ペコとドラゴンのラリーシーン（C-293）





るところはありますか？

村上　私は、第2、第10、第11話です。第2話は、音が付いたときの印象がすごく良かったです。音が付く前に観た動画と、全然違った。音楽と音に感動しました。第10、第11話は、とにかく「さすが！」という感じで（笑）。同じ人がコンテを描いていても、演出の人が違うだけで、全然違うなと思いました。

西垣　うん。

村上　第10話で「ウニョンさんすごい！」と思って。さらに第11話を観て「湯浅さん、うおお……」みたいな（笑）。やっぱり、違いましたよね？

一同　（笑）。

西垣　『四畳半』のときは、最終話って、大変なところはそんなに修正を入れなくてもいいような上手い人が原画を担当していたから、演出の湯浅さんも絵に修正を入れている印象はそんなになかったんです。でも『ピンポン』の第11話はすごい演出修正が入っていて、動きも一から直してある、みたいなものがすごくいっぱいあった。「やっぱり、本物は違う」と思いました（笑）。

伊東　ずっと湯浅さん自身が演出をしてなかったからね。いろんなものが発散されて、第11話に凝縮されたのかなと。「ああ、こういうことがやりたかったんだなあ」って感じがしましたね。

──戸田さんの好きなシーンは？

戸田　シーンというかキャラクターになってしまいますけど、チャイナがすごく好きでしたね。カッコよかった。第6話のお母さんが来るところなんて設定を見ただけで泣きそうになって。こんなにかわいいお母さんがいるんだって。最終話でもカッコよくなってインターネットのサイトに写真が載っていたので「ああ、チャイナ、良かった」と。

──伊東さんはいかがですか？

伊東　さっき言った話数以外だと、第6話ですかね。アクマとペコが橋の上で会話するシーンとかは好きですね。あとはもう、大変だったことしか思いつかない。今でも「あそこ、ああいう風にしておけば良かったな」とか（笑）。

──それでは、今『ピンポン』を振り返って、ご自身にとってどんな作品だったと言えるのか、それぞれうかがってみたいのですが……。

村上　終わると大変だったことは忘れちゃうので、楽しかった記憶しかないです。まだアニメーターになってそこまで長くないんですけれど、湯浅さんの作品には10年後ぐらいに関われたらいいな、ぐらいに思っていたら、意外とすぐに参加できてしまって。「ああ、近くに伊東さんがいるよ。ウニョンさんがいるよ」みたいな感じで舞い上がっていたんですけど、すごくやさしく指導していただき、楽しくできました。なので『ピンポン』はいい思い出です。

──もう、湯浅監督は怖くないですか？

村上　いやあ、どうでしょうか（笑）。「もうちょっとこうしておかないと、戦力にならないんだな」というのがわかったので、そこを補強しておかないと、と思います（笑）。それも含めて、関われて幸せな作品だったと思います。

戸田　私は本当に湯浅監督の作品が好きで、自分が別作品を担当しているときに遠巻きにずっと見ていて、本当に厳しい環境で、やっていたらつらいんだろうな、と思っていたんです。大変そうだなと。観てるだけの方が楽しいのかと思っていたら、入ったらみんなで一丸となって作っている現場で。みなさんすごく優しいし、励まし合ってやっていて、いい環境だったんですよね。本当に大変だったんですけど、楽しくて。伊東さんにも私はいろいろと迷惑をかけてしまったんですけれど、全部丁寧に教えてくださって。それで、結果として出た絵が、みんながすごいと言ってくれるようなもので。本当に、やり甲斐があるお仕事だったな、と思っています。これまで、そういうことを感じる機会が……なかったとは言わないですけれど、ここまで楽しい現場は初めてだった。またこんな風に、こういう現場で働けるように、私も修業して、もっとちゃんと役に立てるようになって、次の現場でも頑張ろうと思っています。「あのときすごく楽しかった」と思い出せることが、現在の励みになっている感じですね。

西垣　私もいろいろと勉強になりました。こんなに湯浅さんの絵コンテが読めるのは初めてだったので、まず最初に「幸せだな」と思いました。あとは、今までやってきたぶん、だんだんと湯浅さんのやりたいことがわかるようになってきたような気がしていたので、前よりはちょっとだけど、やりやすくて。でも、まだできてないな、というのもいっぱいわかって、これからも頑張ろうと思いました。でもみんな、よく働く人たちばかりで、楽しかったですね。

伊東　大変でした。「本当に……働いたなあ」って。これまでで一番働いた作品じゃないかな（笑）。『ピンポン』は、ずっとやりたかった作品なので、悔いは残っていますけど……それでも、一番頑張った作品ですね。やっぱり、作品的に好きというのもあるし、時間がないのに人がいないというのもあったし。本当に「やらなきゃ」っていう気持ちでやっていました。厳しい状況でしたし、大変だったんだけど、現場は楽しかったですね。本当に、体力さえあればいくらでも描ける、という感じで。

──すごくテンションが高い現場だったことが、今日のみなさんのお話からも伝わってきます。

伊東　今回、今までの湯浅さんと一緒にやっていた作画さんとか演出さんとかが、あまり参加していなかったんですよ。だから第1話とかは本当に「俺がやらなきゃ！」って思ってたんだけど（笑）、意外と村上さんとか戸田さんとか西垣さんもそうだけど、集まってきてくれた方たちが優秀な人が多かったので。「なんだ、アニメーター、いるじゃん」と思って。途中から「やれるな」と。そういう発見ができた作品でもありましたね。新しい人脈や作画的にもこれだけやれるな、という自信もできて、そういう意味では、いろいろと力を付けさせてくれた作品だと思っています。



PROFILE

伊東伸高
（キャラクターデザイン・総作画監督）

『ケモノヅメ』『カイバ』『四畳半神話大系』と湯浅監督作品でキャラクターデザイン・総作画監督を務める。そのほか関わった主な作品に『電脳コイル』（作画監督）、『機動戦士ガンダムUC』（作画監督）、『ジョバンニの島』（キャラクターデザイン、絵コンテ、作画監督、原画）など。

戸田さやか
（作画監督）

3話、6話、8話、9話、10話、11話の作画監督を務める。これまで関わった主な作品は『キャシャーンSins』（原画）、『うさぎドロップ』（原画）、『スケットダンス』（作画監督）、『プリティーリズム・ディアマイフューチャー』（作画監修）、『プリティーリズム・レインボーライブ』（作画監修）など。

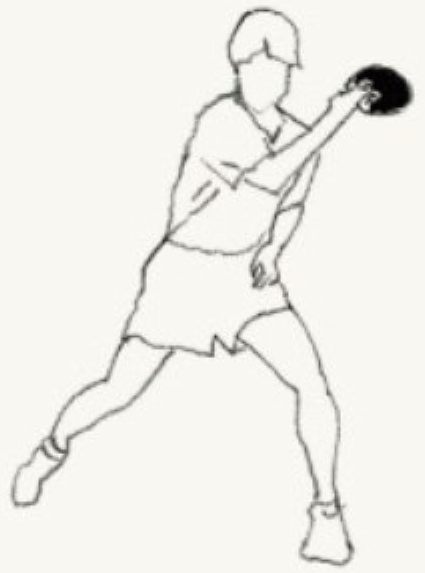
西垣庄子
（作画監督）

7話、9話、10話、11話で作画監督を務める。これまで関わった主な作品に『天元突破グレンラガン』（原画）、『カイバ』（原画）、『四畳半神話大系』（作画監督）、『Panty & Stocking with Garterbelt』（演出・作画監督）、『キルラキル -KILL la KILL-』（原画）など。

村上泉
（原画）

1話、2話、4話、8話、10話、11話で原画を担当。卓球シーンの原画にて重要な働きを見せた。そのほか関わった主な作品に『アニメミライ2013「デス・ビリヤード」』（原画）、『フォトカノ』（原画）、『スペース☆ダンディ』（原画）など。

CAST & STAFF MESSAGE



野沢雅子　オババ 役

①『ピンポン』とは、ご自身にとってどんな作品でしたか？
言葉はとても乱暴で、そこ迄言う！的な言葉も出てくるが、根底に流れる気持ちは、とっても純で、何事にも秘めたる情熱を持っていて、下町っ子の私としては、とても共感できる部分が多くて好きでした。
②好きなシーン、好きなセリフを教えてください。
愛してるぜ！　この言葉をかけるシーン全部。
③アフレコを終えて、メインキャラ５人を演じられたキャスト陣に感じられたことは？
意外性のキャスティングだったが、各々が持ち味を出され、とても新鮮な魅力がありました。
④実際にペコとスマイルがいたら、どちらを弟子・教え子にしたいですか？
どちらもそれなりに教えがいのある子なので、両方弟子にしたいけど、ちょっぴりペコの方が気持ちが傾くかな？　ヤンチャで突っ張りでなかなか難しいけど、オババの性格だと、気持ち的に共有できる部分があると思うから。

屋良有作　小泉丈 役

①『ピンポン』とは、ご自身にとってどんな作品でしたか？
多くの才能が集結して作られたアニメーション。壊れかけた私も参加させてもらえて幸せでした。演らせていただいた小泉丈。いくつになっても青春を追い続ける可愛いじいさん！　宝物がひとつ増えました。
②好きなシーン、好きなセリフを教えてください。
・第６話で挿入歌「MIDNIGHT FLIGHT　―ひとりぼっちのクリスマス・イブ―」がバックに流れるシーン。
・第６話の佐久間のセリフ「少し泣く」。そして第11話で小泉が風間に言う「卓球しようぜ」。
③アフレコを終えて、メインキャラ５人を演じられたキャスト陣に感じられたことは？
声の仕事が初めてとは思えないほど、片山さん、文さん、役にはまってました。内山さんのナチュラルなクール感、たまりません。咲野さん、木村さんの迫力、そして哀愁。
④実際にペコとスマイルがいたら、どちらを弟子・教え子にしたいですか？
私がそこそこのコーチであると仮定するならば、ペコを選びます。天才・ペコなら、彼が立たなければ見えない頂上の風景に、逆にコーチを導いてくれるだろうから……！

爆弾ジョニー　オープニング・テーマ「唯一人」

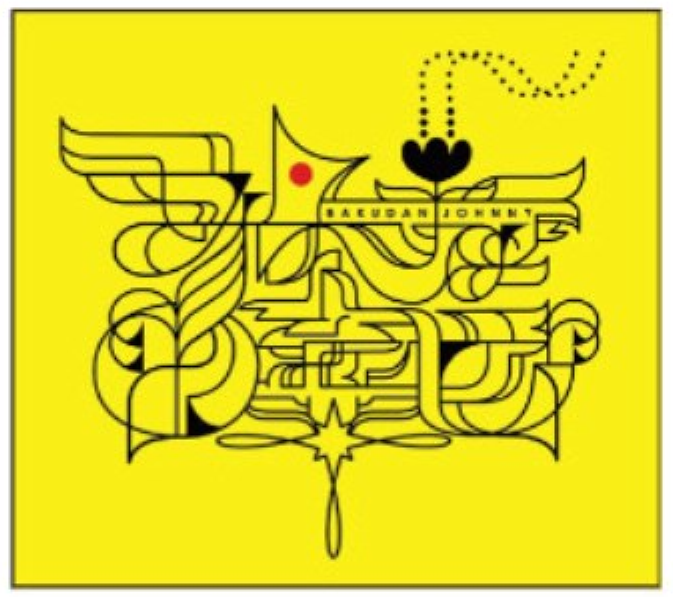
①『ピンポン』とは、ご自身にとってどんな作品でしたか？
オープニングがカッコ良すぎて痺れました。
②どのような点にこだわられて、制作に携わられましたか？
テレビで流していいの？　ってくらいの音が作りたかった。
③好きなシーン、好きなセリフを教えてください。
チャイナがカラオケを歌うところ。
④『ピンポン』のキャラクターで、一番共感できるのは誰ですか？
ペコ。



りょーめー（Vocal,Guitar）
キョウスケ（Guitar,Cho）
小堀ファイヤー（Bass,Cho）
タイチサンダー（Drums,Cho）
ロマンチック☆安田（Keyboads,Cho）



初回限定生産盤（CD+DVD）
KSCL-2415-6
1,500円+税
※DVDにはミュージッククリップ「なあ～んにも」と「ピンポン」オープニング映像３バージョンを収録。



ニューアルバム「みんなの幸せ」（2014.12.3発売）

メレンゲ　エンディング・テーマ「僕らについて」

①『ピンポン』とは、ご自身にとってどんな作品でしたか？
カット割りやBGMとか自分のイメージしていたものとは違っていて、いい意味で裏切られました。ドラゴン寄りな目線のストーリーなどが新たに加わっていて、正しくない人が誰一人いない世界の描き方に共感しました。
②どのような点にこだわられて、制作に携わられましたか？
この楽曲は応援ソングとかそういうものをあえて取り入れずに、平等ではない才能やチャンスという非情な部分にフォーカスをあてて制作に挑みました。
③好きなシーン、好きなセリフを教えてください。
ドラゴン「そうさ、飛べるのだ。人は飛べるのだ」
④『ピンポン』のキャラクターで、一番共感できるのは誰ですか？
アクマ。



クボケンジ(Vo.&Gt.)
タケシタツヨシ(B.)
ヤマザキタケシ(Drums)



初回限定生産盤（CD+DVD）
KSCL-2406-2407
2,130円+税
※DVDには2014.2.14 渋谷公会堂ワンマンライブ「初恋の集い 2014 in バレンタイン」より7曲収録。

通常盤（CD）
KSCL-2408
926円+税







牛尾憲輔　音楽

①『ピンポン』とは、ご自身にとってどんな作品でしたか？
もう1週間以上、この質問に答えられなくて困っています。どう答えても過不足がある気がして……。たぶん、「卓球って楽しい」「何かに熱中するって楽しい」「人生って楽しい」という作品なんだと思います。
②どのような点にこだわられて、制作に携わられましたか？
シーンに対応するよう書いていった楽曲ももちろん聴いていただきたいのですが、セリフと効果音の中、実際のシーンでどのように楽曲が使われているかに注目してほしいです。サントラより何割か増しで作中のほうがかっこいいです。
③好きなシーン、好きなセリフを教えてください。
第6話、橋の上でのアクマとペコの会話。自分にも身に覚えのあるような、でももうぼんやりとしか思い出せない青春の残滓が画面いっぱいに広がるようです。
④『ピンポン』のキャラクターで、一番共感できるのは誰ですか？
強烈な挫折を味わうアクマ……と言いたいところですが、アクマほど懸命に何かをやったことあるかなぁと思い留まりました。なので、片高卓球部の高村くんで。日頃から凄い後輩に「チッ」っとやってます（笑）。

中村俊介　撮影監督

①『ピンポン』とは、ご自身にとってどんな作品でしたか？
原作の湯浅監督の作品も好きだったので絶対に面白くなると期待していました。ほかのアニメ作品とは一味違う魅力で仕事としても一視聴者としても楽しかった作品でした。
②どのような点にこだわられて、制作に携わられましたか？
僕は撮影というセクションを担当させて頂いたのですが、ピンポンではデジタル的な表現を出来るだけ入れないようにし、マットなイラストやマンガのような世界観を目指しました。さらに、原作のような線にフニャフニャとした手書き風の処理を追加し、原作の雰囲気を表現できるように気をつけました。
③好きなシーン、好きなセリフを教えてください。
アクマ「どこ見て歩きゃあ褒めてくれんだよ！」
切ないです、泣けます……。
④『ピンポン』のキャラクターで、一番共感できるのは誰ですか？
スマイルです。僕もメガネをかけているのですが、メガネの上からは叩かれたくないものです。



木村絵理子　音響監督

①『ピンポン』とは、ご自身にとってどんな作品でしたか？
マンガの魅力と、新しく加味された湯浅ワールドの味付けとが絶妙なブレンド具合で、本来のテイストを残しつつも新たなる「ピンポン2014」が生まれたと感じました。
②どのような点にこだわられて、制作に携わられましたか？
音響担当ですので　まずはマンガのイメージに合ったキャスティングです。あと、監督と一緒にこだわったのは「本物」。コンとコーチ役の中国語、ペコとスマイルの子ども時代、真田の方言等々、楽しくこだわらせてもらいました。
③好きなシーン、好きなセリフを教えてください。
各キャラクターそれぞれの見せ場があって、そこには思い入れがあります。セリフも同じく、です。ひとつには絞れない……！　です。
④『ピンポン』のキャラクターで、一番共感できるのは誰ですか？
これまた登場人物全員に共感しているところがあって。みんな悩みや苦しみ、心の傷を抱えていたりして……リアルなんですよねえ。各キャラクターの気になる部分をつなぎ合わせてみたら、誰もが「自分」になるのではないかなと思ってます。

藤尾勉　アニメーションプロデューサー

①『ピンポン』とは、ご自身にとってどんな作品でしたか？
たくさんのものを得られた作品でした。作品と同じように出会いや絆など大事なものを得たと思います。あと、回を重ねるごとに勢いを増していく映像の力というものを改めて実感することができた作品でした。
②どのような点にこだわられて、制作に携わられましたか？
制作現場をどう作っていくかということをいつも考えています。自分の力不足もあり大変な現場になりましたが、それぞれが力を出してくれた良い現場だったと思います。その力が画面の勢いに出ているのだと思っています。
③好きなシーン、好きなセリフを教えてください。
第10話ラストのドラゴンの笑顔が好きです。初めて見たときにグッとくるものがありました。
④『ピンポン』のキャラクターで、一番共感できるのは誰ですか？
特にはいませんが、どのキャラにも共感できる部分があったと思います。それがこの作品の良いところなのだと思います。

岡安由夏　フジテレビプロデューサー

①『ピンポン』とは、ご自身にとってどんな作品でしたか？
アニメに携わる喜びを教えてくれた作品でした。“作品が視聴者の心を動かし、そのリアクションが制作現場を奮起させてまた作品にかえってくる”。そんな素敵な経験をさせてもらいました。
②どのような点にこだわられて、制作に携わられましたか？
企画当初から、原作を知らない若い視聴者に作品を届けたいと監督にお話ししておりました。自分が高校生のときに『ピンポン』に出会って経験した衝撃を、若い視聴者にも体験してほしい。湯浅監督とアニメスタッフの力によって新しい2014版『ピンポン』ができたと思います。
③好きなシーン、好きなセリフを教えてください。
「それはアクマに卓球の才能がないからだよ。単純にそれだけのことだよ。大声で騒ぐことじゃない」。自分に言われているようでつらい…。でも一周して「才能がないだけのことなんだな！」と前向きになれる。
④『ピンポン』のキャラクターで、一番共感できるのは誰ですか？
ムー子。

新宅洋平　アニプレックスプロデューサー

①『ピンポン』とは、ご自身にとってどんな作品でしたか？
自分自身、松本大洋さんと湯浅政明さんの大ファンでしたので、『ピンポン』のキャラクターたちがアニメーションしていく過程を、最も近いところで見れたことが本当に幸せでした。
②どのような点にこだわられて、制作に携わられましたか？
プロデューサーという立場で、18年前に描かれた『ピンポン』が、アニメになった際、何か新しいなと思ってもらえるような見え方・デザインを意識しました。アニメのロゴ、パッケージ「COMPLETE BOX」には特にこだわったので見て頂きたいです。あとは、原作でも描かれている舞台の湘南近辺にもこだわってもらいました。
③好きなシーン、好きなセリフを教えてください。
全シーンがお気に入りですが、特に好きなのは、第7話でスマイルが初めて小泉に感情を見せるシーン。好きなセリフもそのシーンの、スマイル「イエス マイコーチ」です。
④『ピンポン』のキャラクターで、一番共感できるのは誰ですか？
江上くん。共感しすぎて、江上くんverのCMも作ってしまいました。



PRE-PRODUCTION MATERIAL


せいぎのヒーロー
かいじゅうたいじ


スマイルモンスター


ウーッ!


ヒーロー
かいじゅうたいぢ。
ガコロー!




ヒーロー見参
誰よりも速く
誰よりも力強く
誰よりも明るく
誰よりも楽しく


ヒーロー

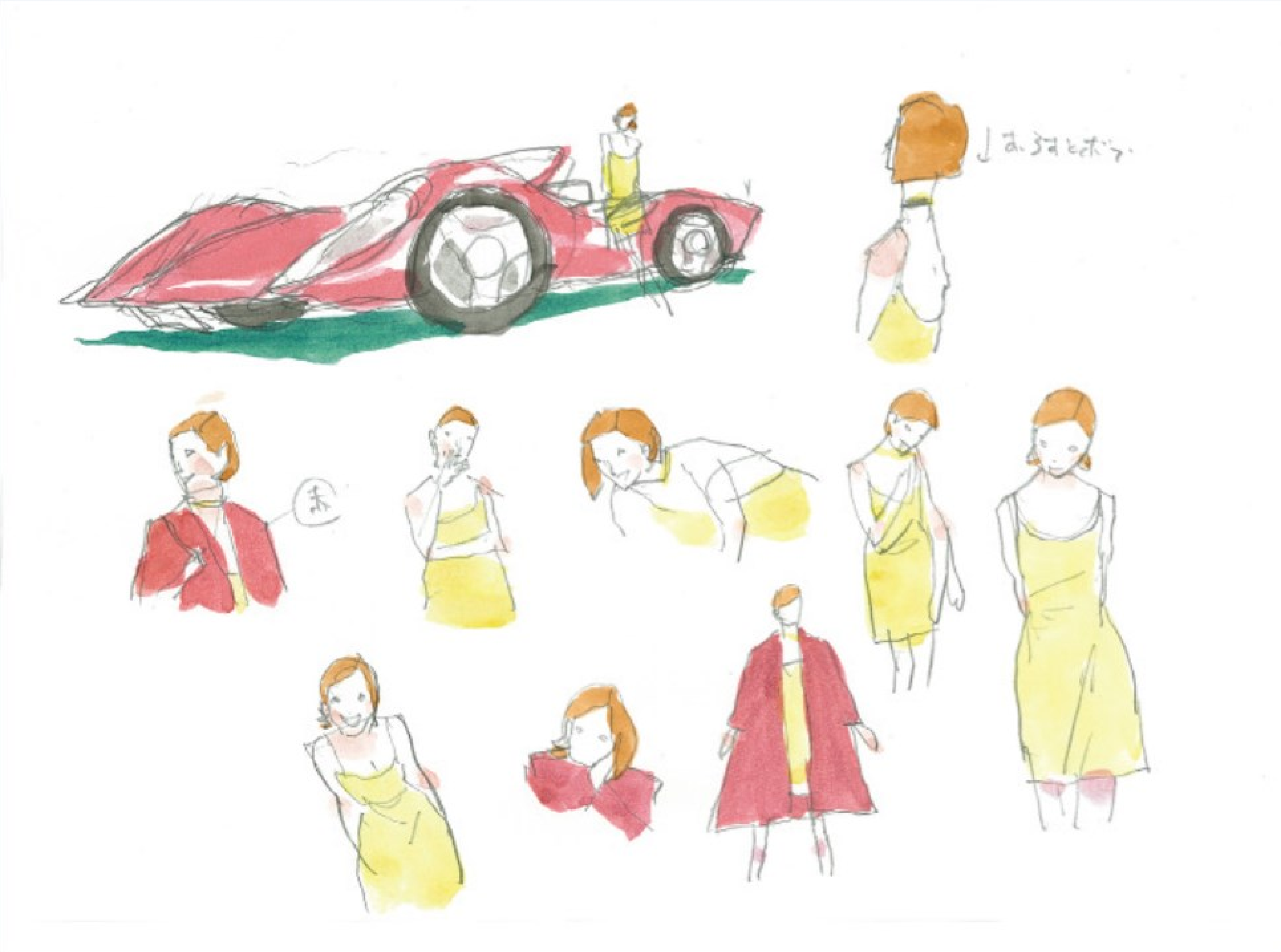



ぼくもヒーローみたいになれるか?
強い?
無敵だ
知っているだろ


広げる
羽根を
羽ばたけ


君の手を太陽に
情熱の薔薇






いいにおい
理事長①


拡大鏡
トイレ
シャワーBOXへ


赤


@風間竜？
1
小泉が痩せているので
対照的体形も
ありでしょうか？
若い時は
もてた感じ


2
赤みがない
感じ
話しをするとき
古畑任三郎のようなポーズ……
そこにかすかに
若かりし日の
面影が……
とか…


@逆に今もストイックに摂生しているとか…
3
ホセ・メンボー社のような
感じ…
KAZAMA
POSEIDON
が……
自社の品質にはうるさい。


風間百合枝.
5
まんま.
TrainSpottingの
ダイアンの
髪形です。
百合の花には
ポツポツ
がいっぱい
あるので
そばかすが
あっても
面白いかもしれません
(ヒロインぽくないか…)


6
Poseidon
ポセイドンの
イメージキャラクター
だったりして。
安っぽいTVコマーシャル
とか…
この人はもう
おかせます。


7
漫画には
いないキャラなので
如何様にでも、
湯浅さんの感じで
作り上げて下さりませ!
また何か質問
などありましたら
いつでも連絡下さい
ませ 大洋
風間描くの
十年ぶりぐらい
です。

松本大洋×湯浅政明 対談

『ピンポン』はすごく幸せな作品

お互いの作品のファンだと述べる、原作者・松本大洋と監督・湯浅政明。クリエイターとして認め合う2人に改めて、『ピンポン』という作品について、お互いについて、語り合ってもらった。

――ついこのあいだも、お2人は食事に行かれたそうですね。

松本　そうなんです。アニメの打ち上げのとき、湯浅さんがすごく遅れてきて、あまり話ができなかったので、改めて会おうということに。打ち上げには2時間くらい遅れましたよね？

湯浅　そうですね。だから僕自身は松本さんの挨拶を聞いてなくて。

松本　そもそも、あれは湯浅さんが挨拶するはずだったのを、いらっしゃらないから代わりにやったんです（笑）。それで、この対談の10日くらい前に、僕の友人の永福一成さんも交えて、おじさん3人で江ノ島に。

湯浅　江ノ島に行く途中に、松本さんに今回の対談のお願いをしたんですよね。そうしたら、対談で話すことがなくなるからって、その日は結局、全然『ピンポン』の話をしなくて。なんのために会ったんだろう？　と（笑）。

――この場が、アニメの放映が終わってからお2人で『ピンポン』の話を初めてされる機会になるわけですね。では、いきなりズバリ、松本さん、『ピンポン』をご覧になっていかがでしたか？

松本　観ているときは、ホント、幸せでした。今は「終わっちゃったなぁ～」という気持ちです。放送中は思ったよりも緊張しましたね。毎週、時間がなくて大変なんだろうな……というのがよくわかったので。大丈夫かな？　っていう。

――週刊連載をご経験されたマンガ家さんにそこまで言わしめる、テレビアニメの現場というのはすごいですね（笑）。

湯浅　ご心配をおかけしました。

松本　いえいえ（笑）。

――ちなみに、お2人は放送中にご連絡はとられていたんですか？

松本　僕はときどきメールをしていましたね。「体調、大丈夫ですか？」と。

湯浅　あとは、松本さんにはよく制作現場にお菓子も送っていただいて。クッキーとかマカロンとかチョコレートとか、いいお菓子を何度も。それを僕らは貪るように食べてました。

松本　奥さんがね、送った方がいいって言うので。現場はきっと大変だからって（笑）。

――アニメには原作に追加された要素が多数ありました。まずは松本さんに、そこを原作者としてどうご覧になっていたのかお聞きしたいのですが。

松本　湯浅さんに「好きにやってください」と言ってあったので、ひたすら楽しんでいました。風間に彼女がいた設定などは、なんとなく連載前に僕と担当編集だった堀さん（現「ビッグコミックオリジナル」編集長）と話していたものでしたけれど、それでももう自分とは切り離して見られるので、面白く観ていましたね。

湯浅　真田のオリジナル要素は、さすがに心配になって、メールで確認しちゃいましたけど。たしかに「好きにやっていいですよ」と言われてはいたけれど、怒られないかなって。でも大丈夫ですって言っていただけて。

松本　湯浅さんの作品は基本的にリビドーがあるというか、必ず「性」が出てきている印象があるんです。でも『ピンポン』の原作ではそれをとっぱらっているので、アニメのオリジナル要素で入るかな、ということはあらかじめ考えていたんです。制作に入る前、江ノ島で話す機会があったときも、「湯浅さんの作品だったら性の要素が入るんですか？」という話をしましたよね。

湯浅　そうそう。僕はそれを聞いて、性の話はまったく入れないつもりだったんだけれど、ああ、松本さんは期待してるのかなと思って（笑）。「これは入れなければ！」と思ったんですけれど、入れるのって結構難しい感じですよね。

松本　だと思います。でも高校生ですからね。頭の半分が異性という時代で、多少そういう子たちがいてもいいのかなと思うんですけどね。

湯浅　『ピンポン』は「テレビまんが」（1960～70年代に放映されていたテレビアニメ）っぽい、いい意味で単純な感じを狙っていたところがあったので、それなら真田の百合枝に対する描写もいいかなと思って、入れてみました。いまだに原作のファンの人は大丈夫だったのかな、とちょっと思うけど（笑）。でも高校生らしい描き方にはなったかなと思っています。

――オリジナル要素では、その部分がいちばん松本さんの印象に残ったのでしょうか？

松本　いや、僕はやはりスマイルのルービックキューブがゲームに変わったのは大きいなと思いましたね。湯浅さんは、監督をするにあたって、まずあそこを「変えてもいいですか？」と聞いてきたので、大きいなと思っていたんです。ルービックキューブって、原作を描いていた時代でも、すでに昔のものだったんですよね。それを変えるというのは、これは大きく意味も変わってくるかもしれない。ただ、そこは湯浅さんも当然、気にしてくれているところなんだろうな、と。

湯浅　うん。そうです。ルービックキューブは、ギリギリまで悩んだところですよね。スマイルをいちばん表している道具だと思っていたので。

松本　原作は20年前に描かれたものですけど、アニメはそこから時代設定を現代に動かしているので、表現もそこに合わせているんだなと思ったんです。そういう意図はありました？

湯浅　現代というのはあまり意識していなかったですね。スマイルとロボットが絵的に繋がる、みたいなところが重要でした。いきなりロボットが出てくると唐突な感じがするので、ゲームにロボットが出てきて、そのイメージで……という風に繋げたかった。アイデア段階では「スマイルはロボットだから、暴走する」みたいなプロットも書いていたんですけどね。「暴走」として、昔のいじめに対する復讐心のような行動を取る、というようなでも松本さんから「月本ってのはそんなに悪い人ではないです」みたいなご指摘があって、「それはそうだな」と思いました。物語を通じて成長はするけれど、もともと悪い子だったのが良い子になった、みたいな話ではない、ということなんですよね。小泉の奥さんに会ったときの、少し照れた様子とかにそういった部分が出ている。あのスマイルが頬を赤らめるところはすごく好きなシーンだったんで、あまりスマイルが悪く思われるのもたしかによくないなと思って。

そんなところから考えていって、実写映画では最終的に「ルービックキューブを卒業した」みたいな感じの描写があるんですけれど、逆にアニメでは、最後にルービックキューブに戻るんです。やっぱりルービックキューブもどこかで使いたかったというのもありましたし。

――アニメにおける時代設定を現代に寄せたのはどんな意図があったのでしょう？

湯浅　大人が観ると「これは昔の話なんだね」でいいと思うんですけれど、若い人が観たときに、時代設定が昔だと「なんか違うな。あ、昔の話な

んだ」って理解するまでにワンクッションあるじゃないですか。そういうのがあまり、好まれない感じがして。今の高校生のことを知っているわけじゃないですけれど、「今風」ってことでやりたいな、と考えたんです。

——逆に松本さんは連載当時、どんな読者層を意識されていたんでしょう?

松本　僕はいつも大体、自分と同年代の読者に向けて、という感じですね。無意識にですけれど。だから『ピンポン』もそのときに26、7歳だったから、その年齢に向けて描いていたと思います。……僕はそのときまだ高校生に近い感じだったけれども、46歳の今、もう一度これを描け、これを監督しろって言われたら戸惑いそうですね。

湯浅　実際、結構忘れてたんですよ、高校生の頃のことって。そこは少しずつ思い出しながらやるしかなかったですね。松本さんはいつも一番の読者は自分なんですか?

松本　そうですね。基本的には「自分が読みたいものを描く」と思って描いています。ただ『ピンポン』を描いている当時は、あまりスポ根をやりたくない気分だったんですよ。堀さんから「スポ根じゃないと(ビッグコミック)スピリッツの連載枠とれないからね」って言われて(笑)、それで結構ぶつくさ言いながら始めた連載なんです。なのに堀さんは途中に異動で担当を外れるって言うし、3巻くらいのときには自分が「やめる!」って言い出したくらいだったんですよね。結局は、新しい編集さんと続けることになったんですけれど。そんなあまり乗り気ではなく始めたものが、何年経っても気に入っている作品になったので、やめなくてよかったな、と今は思っています。『ピンポン』というのは、そういう特別な作品だったんですよね。……実は、「湯浅政明さん監督で『ピンポン』のアニメ化の話が出てるよ」って最初に聞いたときには、「湯浅さんは、こういう作品はやりたくないんじゃないかな」って思ったんですよね。

——もともと湯浅監督の作品についてはどんな印象を持たれていたのですか?

松本　湯浅さんの作品、僕、すごく好きだったんです。だからこそ、湯浅さんとスポ根って組み合わせはすごく「ないな」と思って、でも個人的には観てみたかった。会ってみて、湯浅さんがやる気がないようならば、こちらから上手くお断りしようかなどと考えてしまうので、会わないでおこうかと思ったりもしていたんですよ。

湯浅　松本さんは、映像化の話がきてスタッフのみなさんとの顔合わせをしたときに、監督から「周りにやらされてるな」という雰囲気を感じたら、その人がかわいそうだから断るらしいんですよね。すごいなと思いましたよ。

松本　みなさん、はっきりとは言わないので、勘なんですけどね。大好きな監督でも、やりたくなさそうだったら、断りやすいようにしてあげたいというか。でも湯浅さんが『ピンポン』をやるというのは、もし本人がやりたくなくても、やってみたらいいんじゃないかな?　ってちょっと思ったし、湯浅さんにやってもらえたら幸せだろうなという気持ちもあったので、あえて会わなかった。だから決まったと聞いたときは驚いたし、うれしかったですね。

——実際は、監督としては最初から乗り気だったのでしょうか?

湯浅　うん。「やるんだ!」という気持ちでしたよ。

松本　でも、僕はアニメのことはよくわからないけれど、卓球の動きを描くのは大変だろうなというのは、素人ながらに思ったんですよね。

湯浅　そうですね。思った以上に大変でした。最初にお会いしたときは、まだそのことがあまりわかってなかったんですよね(笑)。

松本　マンガはあくまで止め絵なので、写真を見たり、好きなポーズでアシスタントさんをモデルにして撮影したりして、1コマを描けば済む。でも絵を動かすとなると、構えから振り切るところまで嘘がつけないので、苦労するだろうと思っていました。実際、スタッフのみなさんも大変だったとおっしゃっていましたよね。

湯浅　想像以上に大変だった……というか、最初の頃は大変さが想像できていなかったですね。野球と同じくらいの難しさというイメージだったんですよ。大変さを実感したのは実作業に入ってから。でも、できるだけ原作のマンガのコマを活かす方向で、楽にやるところと頑張るところのバランスをとりました。

——原作の要素を最大限に活かしつつ、アニメ化された、と?

湯浅　そうですね。もともとカッコいいんですよ、原作の絵が。だから、ただその内容だけ写し取って、平板な、普通の映画的なレイアウトに置き換えるというのも、なんだか『ピンポン』じゃない気がして。絵でやるんだったら、できるだけ原作の構図を活かしたくて、そういう選択をしました。

——ストーリーの面においても、絵の面においても、湯浅監督はアニメを制作しているときは、改めて原作と向き合い続けた期間だったのではないかなと思います。

湯浅　そうですね。普通の読者だと、ここまでは読まないですね。アニメ化前から『ピンポン』は好きだったけど、そこまで読み込んではいなかったですよ。かなりじっくり、改めて読む機会になりましたね。

——そういう意味で、最終話までアニメの制作を終えられた時点で、気づかされたところはあったのでしょうか?

湯浅　連載が始まったときは、すごくそれまでの松本さんの絵より写実的な、リアルな絵柄になったイメージがあったんですけれど、よく読むと遊びがたくさんあって、本当に自由に、楽しんで描かれているような感じがしましたね。たとえば、アニメだと、誰かが椅子に座っているとき、その椅子の位置を前後の場面でしっかり整合性をとろうとするんです。たくさんある中の、何列目の何番目の椅子にこのキャラクターは座っている、みたいなところを守ろうとするんですね。でも原作を見ると、会話中に移動しているみたいに見えるものがあったりして。そこは構図がいい感じにとれるように描かれているというか。

松本　僕のマンガ、そういうところ、むちゃくちゃなんです。湯浅さんから「同じ場面で履いている靴が変わっているんですが」と言われたのを覚えてますよ(笑)。アニメーターの人にしてみたら「なんか、すっげえいい加減だな」と感じるんじゃないでしょうか?

湯浅　いいえ。性質としては僕もそっちの方が得意なんですよ。整合性をとるより、絵としての見え方がいいなら、その方がいい。でも「できるだけそういう方向でいきましょう」という話をスタッフにしても、受け入れられる人とそうでない人がいるんですよ。スタッフ側としては、決めてあった方が楽なんです。個人の判断がいらないし、認識が共有できる。

——監督は本作にかなり手応えがあったのではないかと思いますが、特に手応えのあったところを挙げるならどこでしょう?

湯浅　基本的に原作がすごく良くできてるんですよ。松本さんが20代の頃に描いていたというのに驚くくらい。だから結構、現場は松本さんの原作を壊しているんじゃないかという不安を持ちながらやっていたんですけど、放送すると意外に良い反響が大きかった。そういう声が届いてくることで、スタッフがすごく頑張れた。現場的には結構厳しい感じでやっていましたけれど、原作の力と反響の大きさで、ヘロヘロになりながらも、熱気のある感じで最後まで作れた。そこがひとつ、手応えが感じられたところですね。

——セリフは声がついたことで、改めてそのすごさを感じるところがありました。キャスト陣による座談会でも、松本さんの特徴的なセリフ回しについての話題が出ていたのですが、その原点はどこにあるのでしょうか?

松本　どこだろう……僕、ハードボイルドが好きなので、たぶん、ハードボイルドの古いテレビドラ

マであるとか、映画の影響を受けているんじゃないかと思います。だからいちいちそうやって、みんなカッコつけているんじゃないかな、という気がするんですよね。『ピンポン』の連載当時は、言葉を上手に使うことに、すごく気合を入れていたというか。今はあんまり、言葉でバチッと決めるのは違うと思って、気取らないようなセリフを言わせているんですけれど。だから今読むと、さすがにちょっと恥ずかしいところもあります（笑）。「してやったり」な、若者の感じがセリフに出ているんですよね。でも、久々にアニメを通して自分の作った言葉を改めて聞くと、照れくさくなってやめてしまったけど、こういう「この言葉でキメたい！」という気持ちで、またマンガを描いてもいいかなと思いました。

――ひとつひとつのセリフもそうですが、第９話のトイレにおけるアクマとドラゴンのシーンであるとか、真正面から言葉をぶつけなくても会話が成立しているのは新鮮だ、という話がキャスト陣から出ました。登場人物たちの掛け合いは、どのような意識で描かれていたのでしょう？

松本　どういう意識かはわからないんですが、ただ何か、そこもハードボイルドにしたいというのはあったのかもしれないですね。ハードボイルドの厳密な定義はわからないですけど、特にあの２人に表れている、関係性というか、はっきり全部はものを言わない。『ピンポン』の誰もがそういうところがあるんですが、まわりくどくしている感じが、雰囲気を出しているのかも。スマイルもなんにも言わないで待ってるんですよね。描いているときにそういう……はっきりとしたことを言いたくないな、という気持ちは強かったかな。湯浅さんはアニメで、そのへんを開いてくれているんですよね。あえて、もう少しわかりやすくしている。あのさじ加減が、たぶんアニメの『ピンポン』の良さだったと思うんです。マンガは読者が読む時間を変えることができるけど、アニメはどんどん時間に沿って流れていく。そこで一回、湯浅さんが、セリフにピントを合わせてくれている。全体的にそういう印象がありました。

湯浅　原作の時点ですでにカッコいいところは出来上がっているので、間というか、セリフに感じ入るための時間をちゃんと作ればいいんですけれど、それを十分にやるには、アニメはハードルが高いんですよね。それに、今回原作を読み返してみると、一度読んだだけだとなかなか気がつかないだろう部分もいっぱいあって、もったいないなと思ったんです。ちゃんと読み込んでいる人は全部わかっているんですけれど、そこまで読み込めない人のために、アニメはわざわざ言わなかったことを言っちゃう感じで作るのもいいんじゃないかなっていう。逆にそれくらいのレベルであれば、「テレビまんが」として作ることもできるかな、と。「そこまで言わないのがいいのに」と思っている人にとっては大きなお世話なんだけれど、気づいていなかった人に向けては、いい感じのバランスで作れたと思います。

――湯浅監督は、『ピンポン』のセリフ回しの魅力はどこにあると思いますか？

湯浅　“スタイル”があるところですかね。学生時代、ちょっと不良っぽい人が、笑うような言い回しで真実を突いているようなことを言ったりしているとか、結構厳しいときに余裕のあるような言いまわしをしていたりしたんですよ。そういう不良っぽい喋りを、カッコいいなと思ってて。『ピンポン』もそういうところが随所にあるような感じですよね。細かい部分で言うと、割と倒置表現が多いところ。僕もそうしがちなんですけど、セリフを急いで読むところでは、倒置にすると意味がわかりづらくなることがあるんで、アニメではそれをシンプルにしたりしていました。会話は……とにかくカッコいい（笑）。簡潔なので、要点を摘んで映像向けに書き直す必要もないんですよね、割と。普通、小説とかマンガにおけるセリフは、そのままだと結構長いので、要約しなきゃいけないことが多いんですけれど、『ピンポン』ではセリフをカットすることもなく、そのまま使えるところが多かったですね。

――アニメオリジナルキャラである百合枝の描き方はいかがでしたか？

湯浅　百合枝は、タレントのローラさんっていますよね？　あの人の「この人、どういう人なんだろう？」と思わせるような喋り方が面白いと思っていたので、女性キャラを出すなら、そういう喋り方をさせようと思っていたんです。あんまり考えてない風に見えるけど、実はちゃんと考えてるんだ、と感じさせるキャラになればいいな、と。最初に松本さんがおっしゃった「風間に赤いスポーツカーに乗った彼女がいる」というフレーズが、アニメで言う「スポ根」における花形満や力石徹のようなわかりやすい感じにピタンとくっついて、それならアニメで作りやすい！　と思いました。そういう作品のテイストを指し示す思惑から出てきたキャラクターですが、やっているうちに彼女の存在意義を問い始めて、風間の本音の代弁者になるよう意識しました。

――松本さんは「スポ根」という言葉で、どのような作品をイメージされていたのでしょう？

松本　僕は小山ゆうさんの『がんばれ元気』とか、小林まことさんの『柔道部物語』とか、水島新司さんの作品が大好きで。特に水島さんの影響は大きいかな。ライバルがいて、挫折があって、ヒロインもいなくて……。『ピンポン』は自分が描いてきたマンガの中では、そういうスポ根に近いことができたんじゃないかなと思います。それまではひねった作品ばかり描いていたんですけど。そうしたら意外と今でも読める大人びた作品というか、僕自身が出てない感じの作品になったなと。だから、今まで描いてきた中でも気に入っている作品なんです。

――アニメ版『エースをねらえ！』の雰囲気もあるなと思ったのですが。

松本　ああ、大好きでしたね。スマイルを周りのみんなが構ってくる感じは、岡ひろみからも影響を受けているかもしれないですね。ところで、オリジナルキャラだと、チャイナのお母さんも良かったですよね。

湯浅　あれは取材させてもらった吉田海偉さんの話がすごく参考になって生まれた部分ですね。

――実際に中国から日本に帰化した、プロ卓球選手ですね。

湯浅　そうです。その方にお話をうかがったら、すごく強い選手なのに、とても人間味のある方で。取材していて「面白いな」と思ったことは、オリジナル要素として入れようと思っていました。

――『ピンポン』はキャラクターが本当に印象的な作品ですよね。ところで、松本さんは執筆当時、どのキャラクターの気持ちが一番わかりやすかったのでしょうか？

松本　描きやすかったのはスマイルですね。スマイルで悩んだことはまったくなかった。あとは佐久間。その２人は楽です。こればっかり描いていたくなっちゃうので、途中であわてて、もう少しペコをしっかりさせなきゃという感じになったくらい（笑）。僕は昔、ずっとサッカーをやっていたので、ペコみたいな人が現実にいるのはわかっていたんです。でもそんな人たちが何を考えているのかは、わかんないんですよね。自信があって、「俺が１番だ」と思っているのはわかるんですけれど、それ以上はわからない。描写するのも、魅力的に見せるのも難しくて。一歩間違うと鬱陶しいやつになりかねないし。

――スマイルは、素の松本さんご自身に近いのでしょうか？

松本　描いていた当時は、そうでもなかったと思いますが、現在の自分とは少し近い部分もあるかもしれないですね。アニメを観ていて、スマイルの言っていることは「よくわかるなあ～」っていう風に思い直したので。昔はもっと佐久間に近いかな、と思っていたんですけど。これは余談ですけれど、ペコが卓球をやめて、ふにゃふにゃしているとき、声をかけに行くのはスマイルの予定だった

んですよ。でも、当時の担当編集だった平井さん（現「ビッグコミックオリジナル」副編集長）からダメだって言われて。それで佐久間に行かせることになったんです。結果的にできた、佐久間が「ちったあ楽になる」って言っている海のシーン。あそこ、僕、大好きで。スマイルに行かせなくて良かったなぁ、って。あれで男を上げたんですよね、佐久間は。

――監督はどのキャラクターに思い入れがあるのでしょうか？

湯浅　最初は佐久間から入ったんです。佐久間と月本は、「特に言うことなし、十分わかる」という感じでそのままやっていました。その一方で、ペコは僕も最初はそんなにわからなかった。今回、アニメを制作するにあたって考えていったら、メインのキャラクターより、端々の人のことの方が気になったんですよね。山田キャプテンとか江上くんとか。なんか、みんないいなって。山田はもうちょっとアニメで掘り下げたかったんですけれどね。アニメの監督とかをやっていると、あの、のらりくらりと人間関係をこなす感がすごくわかるんですよ（笑）。だから、山田は意外とキャプテンとして、ちゃんと仕事をしているんじゃないかと思うところがありました。

松本　スマイルとペコ、めんどい２人が新入部員にいるわけですもんね、彼の代は。

湯浅　そうでしょう？　そんななか、目立たない感じで自分の代は終わらせて、次のキャプテンが苦労しているときには、うまくサポートして。

松本　なるほど。あの部の次のキャプテンは３年になったペコなのかな。まあそうなんだろうな。

――実は、本作においてペコは人望があるキャラクターですもんね。

松本　たぶん、スマイルはキャプテンにならないからなぁ。そうそう、「スマイルはなんであんなにペコを待っているの？」って湯浅さんに聞かれましたよね。今でも答えられないです（笑）。

――スマイルがペコを待ち続ける理由は、お２人にとっても謎である。

松本　単純にカッコ悪いペコを見たくない、という気持ちが根底にあるんだろうなというのはあって、だからずっと気を遣いながら打っていたんだろうし、堕落していっているヒーローを見ているのも嫌だったんだろうな、とは思うんですが。スマイルは、「構ってくれるな」というのと、「構ってほしい」という、その２つの部分がある。そこがわかりやすいといえば、わかりやすい。小泉先生に海王に行くように言われると、意外と傷ついたりしているので、そういうところがかわいいなと。アニメでも、あのへんが好きですね。

――アニメならではのところで言うと、色彩や美術もすごかったと思いますが。

松本　色は全部好きですね。美術も。色数を抑えているような独特な感じがありますよね。湯浅さんのアニメの雰囲気は全部好きなんですけれど、『ピンポン』は第１話目を観たときに「すっげーな！　こんなアニメ、知らないな！」と思ったので。綺麗なだけじゃなくて、見たことのない映像でした。オープニングもエンディングも大好きですし。僕からしてみると、アニメって敷居が結構高い印象なんです。でも、湯浅さんの作品にはそれがない。アニメ好き以外の人も面白がるような、独特な唯一無二な感じがする。だからこれからもいっぱい、湯浅さんみたいな人が、気持ちいい状態でアニメを作っていかれるといいなと、いつも思うんですよね。

湯浅　ありがとうございます。

――あと、音楽も素晴らしかったと思いますが、こちらはいかがでしたか？

松本　牛尾（憲輔）さんがあんなにたくさん曲を作ってくれて、うれしかったですね。音楽もとても好きです。サウンドトラックも聴いています。牛尾さんはBlu-rayのオーディオコメンタリーでもすごく熱く話されていて、本当に感謝だなあ、と思いました。

湯浅　牛尾さんはすごく松本さんのファンで、打ち合わせ前から原作を読んで作曲してきていたんですよね（笑）。

松本　ありがたいです。しかし、本当にアニメは怖いですね。打ち上げの人数を見ると、まともな神経じゃやっていられないと思いました。マンガなんて打ち上げをやっても、自分と一緒に描いてる奥さんと、担当さんと、あとはデザイナーさんと印刷所の人くらいでやれるけど、アニメの場合は100人よりもっと多いですよね。僕がもしアニメを作る立場になったら、関わる人の多さに萎縮して「我を通す」ことができなさそうです（笑）。でも、湯浅さんはやりたいことをやっているように見える。ぜひそのままであり続けてほしいです。そしてアニメは、あのいっぱいの才能で一個のものを作るのがすごいと思うんですよね。

湯浅　でも『ピンポン』に関して言えば、みんな原作のファンだから頑張れたんですよ。そして、最初の打ち合わせで松本さんから、「湯浅さんがやってくれるなら、好きにやってください」と言ってもらったことが、僕としてはすごく助けになりました。松本さんが僕にそう言ってくれるんだから、僕が言っていることは松本さんが言っていると思って聞いてくれ、とスタッフに理解を求めることができましたからね（笑）。

――では最後に、アニメの『ピンポン』は、お２人にとってどんな存在であると感じていますか？

松本　どんなものだろう……いや本当に、最初に言ったとおり、自分にとっては宝ものではあるんですけれど、もっと言うと、すごく幸せな作品だと思いますね。マンガ自体もそうですし、アニメも幸せだったなと。だから、みんなに観てもらいたいですね。

湯浅　僕も、駆け抜けて、反響も良かった、というところで、幸せな作品でした。松本さんの作品のアニメ化に初めて関わることができましたし。作り終わってから時間が経ってなくて、まだちょっと完全には振り返れないですけどね。

――本日はありがとうございました。

PROFILE

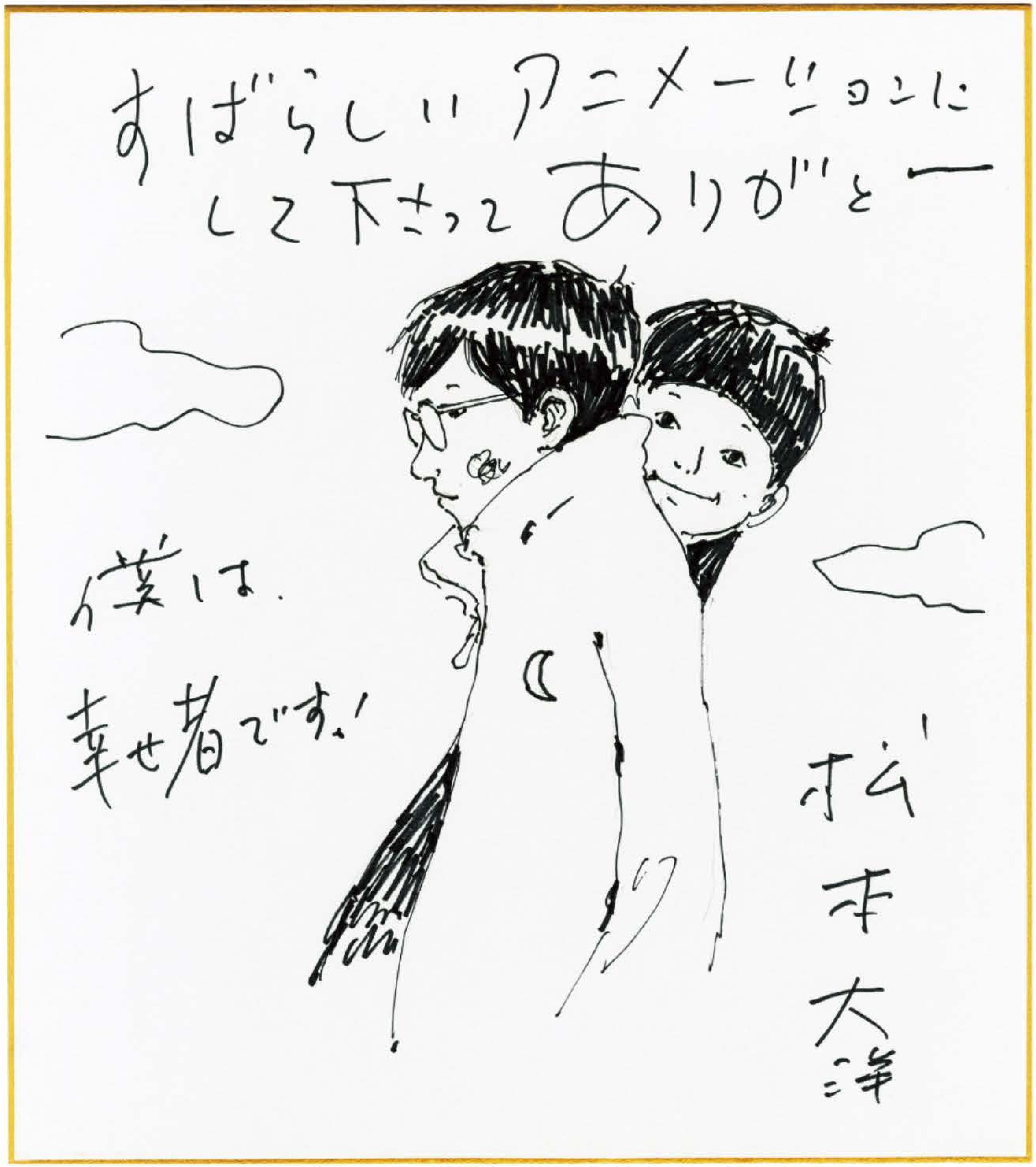
松本大洋
（マンガ家）

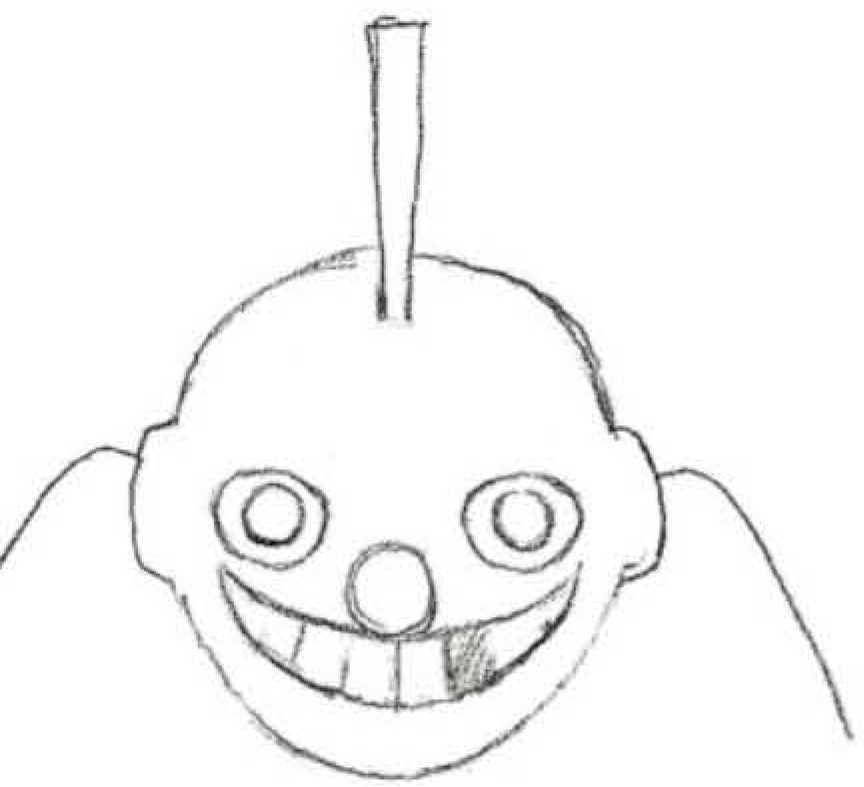
1967年東京都出身。1987年、「月刊アフタヌーン」（講談社）四季賞に『STRAIGHT』で入選。1988年連載デビュー。代表作に『鉄コン筋クリート』『ナンバーファイブ』『竹光侍』（原作：永福一成）など（いずれも刊行は小学館）。最新作は自身の少年期をモデルにした『Sunny』。

湯浅政明
（アニメーター・監督）

1965年福岡県出身。九州産業大学芸術学部美術科卒。OVAや、『ちびまる子ちゃん』『クレヨンしんちゃん』などの劇場作品でアニメーターとして頭角を現し、『マインド・ゲーム』で映画作品の初監督を務める。その後の主な監督作品に『ケモノヅメ』『カイバ』『四畳半神話大系』など。

松本大洋 色紙





湯浅政明 色紙





ピンポン COMPLETE ARTWORKS

ピンポン　コンプリートアートワークス

編集担当 ： 馬渕悠　田邉里英　高橋健太（RCE）

カバー＆ロゴデザイン ： groovisions

本文デザイン ： 鈴木貴之（RCE）

監修・執筆 ： 藤津亮太

執筆 ： 前田久　鈴木絢子

カバーイラスト ： 原画／伊東伸高
仕上げ／Aymeric Kevin

協力 ： 小学館　フジテレビジョン　アニプレックス　タツノコプロ　フラッシュアップ　劇団ひまわり　青年座映画放送
アトミックモンキー　文曜星　青二プロダクション　ビーボ　ソニー・ミュージックエンタテインメント　東北新社

ピンポン
コンプリートアートワークス　電子版

2015年7月　version1.0発行

発行人　三木浩也
編集人　吉岡　勇

発行　株式会社　学研パブリッシング
〒141−8412　東京都品川区西五反田2−11−8

【お問い合わせ】http://ebook.gakken.jp/contact/（電子出版専用）

学研の書籍・雑誌についての新刊情報・詳細情報は、下記をご覧ください。
学研出版サイト　http://hon.gakken.jp/

※この書籍では、表示の最適化のため、見開きにならないように設定してあります（一部のビューワでは設定が有効にならず、見開きで表示される場合がございます）。